KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno X
NUMERO 112 - OTTOBRE 2001
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Andrea Accardi, Monica Carpino, Sara Colaone, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Andrea Renzoni, Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

FUGURUMA MEMORIES - E' il 1915, e lo **Studio Fuguruma** di **Yoo**, specializzato in ritratti fotografici 'della memoria', si colloca a metà strada tra il mondo degli esseri umani e la città dei *mononoke*, gli spiriti degli oggetti dimenticati. **Ian**, una bambola Ichimatsu costruita nel periodo Meiji, lo aiuta nella conduzione dell'attività...

CHOBITS - **Hideki Motosuwa** trova un PC antropomorfo dell'ultima generazione abbandonato per qualche motivo. Lo tiene con sé e lo chiama **Chii**, ma scopre che non sa fare molto oltre a muoversi. L'amico **Shinbo** cerca di scoprirne l'origine attraverso il suo PC portatile **Sumomo**, il quale collassa scoprendo che la memoria di Chii è vastissima e che quel modello non è stato prodotto da nessuna ditta. Hideki viene così indirizzato alla villa del giovane genio **Minoru Kokubunji**, che pare avere sospetti sull'origine di Chii...

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola indissolubilmente alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e decine di creature ultraterrene! Il dottor Moro desidera creare una macchina che cammina su due gambe, ma entra in crisi quando scopre che Skuld – a suo avviso una semplice ragazzina – ha creato due androidi dotati addirittura di coscienza...

EXAXXION - Terrestri e alieni di Riofard convivono sulla Terra da dieci anni, ma **Hosuke Kano**, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure. Il Ministro degli Esteri fardiano **Sheska** organizza un golpe, assume il grado militare di generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: il vecchio Hosuke mette il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** alla guida del robot **Exaxxion**, una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa nell'antichità, aiutato dalla metamorfica ragazza androide **Isaka Minagata**. Per salvare l'amica **Akane Hino**, Hoichi la raccoglie a bordo assieme ai genitori e inizia a condurre la guerra di testa sua, mentre Sheska ruba il Dagnof 1, un robot fardiano dotato di XXX Unit, con cui blocca l'Exaxxion. Hoichi esce dal robot per liberarlo, ma finisce risucchiato dall'ascensore gravitazionale dove, in un violento corpo a corpo, scopre che i fardiani sono meno robusti dei terrestri. L'Exaxxion viene catturato dalla nave Gastarf, ma Minagata riesce a introdurvi una parte di sé...

KAMIKAZE - Il mondo era governato da Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua, ma l'evoluzione costrinse gli Uomini della Terra a spargersi nel mondo, dando origine, 5.000 anni fa, a cinque **tribù kegainotami**, ognuna dotata di specifiche capacità elementali. L'evoluzione inibì tali poteri, e i kegainotami divennero esseri umani. Poi, nell'anno Mille, apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **Matsurowanu Kegainotami** della stirpe originale le imprigionarono in un'altra dimensione. Prima di essere scacciati i demoni imposero ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di combattere contro Terra e Acqua, rimaste libere dal loro controllo. **Higa**, il Signore del Fuoco, rapisce **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua, e la porta all'ambigua **Kaede**. L'Uomo della Terra, **Kamuro Ishigami**, non riesce a impedire la rottura dell'ultimo sigillo, e le Ottantotto Belve risorgono, attaccando chiunque. Mentre Kamuro entra in tregua con gli avversari per ritemprare la spada **Kamikaze**, Misao, controllata a vista da **Aiguma**, massacra coi propri poteri la Belva che **Kaenguma** ha seguito fino in città per ottenere informazioni sul **Grande Otoroshi**...

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova uno un 'cucciolo di drago', che tiene con sé e chiama **Hoshimaru**. Poi Shiina fa amicizia con **Akira Sakura** e con il suo **En Soph**, simile a Hoshimaru, ma a cui è collegata mentalmente. Le due amiche si imbattono in **Tomonori Komori**, in possesso di un terzo essere come i loro, convinto di poter plasmare il mondo a suo piacimento. Hoshimaru lo elimina, e alcuni giorni dopo i compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a indagare sulla sua scomparsa. Le autorità istituiscono un comitato tecnico-militare per indagare sugli avvistamenti nei cieli internazionali, e il dispotico **Tatsumi Miyako** ne ha il comando, mentre la dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina, conduce le ricerche. Quando Miyako permette ai media di diffondere immagini degli UFO, **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, decide di entrare in azione: il cucciolo di drago di Satomi, **Amapola**, e quello di Bungo, **Hainuwele**, annichiliscono l'esercito giapponese. L'indisponente **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina con uno 'scheletro di drago', e quest'ultima chiede ai due di insegnarle a collegarsi telepaticamente a Hoshimaru. Intanto Miyako indaga assieme ad **Aki Sato** sulla recente battaglia, individuando la presenza di Shiina...

AITEN MYOO - **Aiten Myoo** viene dal Mondo dei Lapislazzuli Puri col suo **Sonaglio Pentaforcato** con cui colpisce i malintenzionati per farli pentire e impedire che precipitino all'Inferno. **Kotono Mitsuyoshi** è preoccupata per questa pratica, e si offre di aiutarlo nella sua missione: lui leggerà nel cuore di chi ha perso la via, lei tenterà di convincerli a comportarsi bene. Mentre la demone **Gokuenten Myoo** sconsiglia alla ragazzina di agire in quel modo prima di finire nei guai, in città avviene un efferato delitto alla luce del sole, e Aiten decide di fare di nuovo a modo suo, uccidendo il colpevole sotto gli occhi allibiti di Kotono...

OFFICE REI - Quando **Yuta** rimane orfano tre ragazze entrano nella sua vita: **Mirei Ko**, sorellastra di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza, **Emiru**, giovane ESPer, e **Rika**, esorcista. Le tre dirigono un'agenzia investigativa paranormale, **Office Rei**, alla quale il giovane inizia a collaborare. Mentre il legame fra Yuta ed Emiru si rafforza, l'**Istituto Fan**, che da sempre usa gli ESPer come cavie per la ricerca sui poteri paranormali, incarica **Alice Lindsay** di recuperare il **Child**: il più potente psicocineta del mondo sarà utile ad attuare il Progetto D per la supremazia della razza ESPer, e si tratta proprio di Yuta. Infrangendo il sigillo che lo tratteneva, Mirei permette a Yuta di usare i poteri sopiti, ma libera anche la sua violenta personalità originale, segregata nel subconscio all'età di sei anni. Emiru soffre per la mancanza del 'suo' Yuta, ma **Hiryu Ko**, cugino di Mirei, cerca di unire le due personalità per ottenere una serie di vantaggi...

*** I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.

sommario

INTRATTENIMENTO E ATTUALITA'

Due mesi fa l'editoriale di **Kappa Magazine** s'intitolava "...ed Exaxxion calpestò Genova", in riferimento ai fatti avvenuti nel capoluogo ligure in occasione del G8.
Si trattava di uno dei nostri strenui tentativi di rendere adulta la rivista (vedi le conclusioni in *Punto a Kappa*, a pagina 255 e 256) anche sul piano della discussione di ciò che i fumetti pubblicati su di essa rappresentano. E, quindi, di dimostrare ancora una volta che il manga riesce in moltissimi casi a occuparsi di argomenti di attualità ed essere, oltre che fonte di divertimento, anche spunto per riflessioni interessanti. I manga (e gli anime) che sono rimasti più nel cuore dei fan di tutto il mondo hanno trattato importanti temi attraverso le ambientazioni più disparate, ma la fantascienza è stata una di quelle che più spesso si è spinta in quella direzione. Leiji Matsumoto raccontava in *Capitan Harlock* la sua preoccupazione per il disinteresse degli esseri umani nei confronti del loro pianeta ben vent'anni prima che si iniziasse a parlare di buco nell'ozono, distruzione della foresta amazzonica, desertificazione, scioglimento delle calotte polari e via dicendo. Anche in *Tekkaman* il problema dei terrestri era l'inquinamento, più che le incursioni aliene, tanto che la durata residua di vita del pianeta era calcolata intorno ai tre anni. In *Ufo Robot* assistevamo alla strenua lotta di un sopravvissuto extraterrestre che, pur odiando la guerra, era costretto a combattere per impedire ai carnefici del suo popolo di operare la distruzione nel nuovo mondo che l'aveva adottato. Checché ne dicessero i disinformati e i sociologi con manie di protagonismo, grazie a storie di questo tipo i giovani spettatori di allora sono cresciuti con sentimenti ben precisi nel cuore, ed è molto difficile trovare fra di essi guerrafondai o gente irrispettosa della natura.
Da tempo diciamo che, secondo noi, **Exaxxion** è uno dei manga più interessanti sotto questo profilo, poiché attraverso una storia 'tutta azione' ci presenta un tipo di guerra di cui finora i manga non si erano mai occupati, quella mediatica. Abbiamo chiesto la vostra opinione, e sono arrivati commenti di ogni genere che riporteremo nei prossimi mesi. Curioso notare, invece, come ci siano state rivolte anche critiche sulla nostra presunta faziosità in merito: abbiamo ricevuto critiche bilaterali, le quali ci indicavano (a seconda di chi scriveva) troppo dalla parte 'global' o troppo dalla parte 'no-global'. Indipendentemente dalle nostre convinzioni in materia (e di genere molto vario, visto che in redazione circola ogni giorno una ventina di persone con opinioni di ogni genere), ripetiamo che su **Kappa Magazine** ci piacerebbe parlare di attualità raffrontata ai manga, e non di politica internazionale, per cui avremmo voluto eventualmente tornare sull'interessantissimo tema della guerra mediatica. Mentre scriviamo queste righe, però, sono passate tre settimane dagli attentati terroristici di New York, e venti di guerra soffiano per tutto il mondo.
Molti lettori si arrabbieranno ancora una volta con noi perché 'sprechiamo' spazio parlando di cose non inerenti direttamente ai fumetti, e ce ne scusiamo, ma davvero non riusciamo a tapparci occhi e orecchie davanti a quello che sta accadendo. E' impossibile pensare che l'intrattenimento e la realtà siano due cose completamente separate, e anche se molti desiderano leggere Kappa Magazine solo per svagarsi (cosa legittima, non fraintendeteci!) è necessario rendersi conto che dietro alla pubblicazione in sé entrano in gioco tanti fattori, fra cui rapporti internazionali, viaggi di lavoro e così via. Per via dei recenti attentati, Mamoru Oshii ha preferito evitare di partecipare a I Castelli Animati che si sono tenuti all'inizio di ottobre a Genzano, mentre tutte le case editrici giapponesi hanno annullato la loro partecipazione alla fiera di Francoforte, importantissimo punto di contatto con gli editori europei. Come biasimarli? Noi stessi abbiamo preferito rimandare il nostro annuale viaggio in Giappone per gli stessi sottaciuti timori. E intanto i contratti per le nuove pubblicazioni ritardano a essere conclusi, è più difficile reperire altri prodotti interessanti, gli autori perdono creatività a causa della tensione e le compagnie aeree riducono la quantità di voli causando ritardi alla spedizione dei materiali da stampare. Come vedete, tutto quello che sta al di fuori della rivista e che sembra così distante da essa, purtroppo, arriva a coinvolgerla molto direttamente. Certo, possiamo sempre cercare di sfuggire per un po' alla realtà (la mente ne ha bisogno per non impazzire, a volte), ma lei prima o poi torna a riacchiapparci. Ecco perché è importante discuterne prima, anche attraverso un 'semplice' fumetto: per poterla dominare e impedirle di sorprenderci mentre siamo distratti. Ma questa è, come al solito, solo la nostra impressione. A voi il microfono, ora.

Kappa boys

«Non sempre le cose sono come sembrano.» Fedro

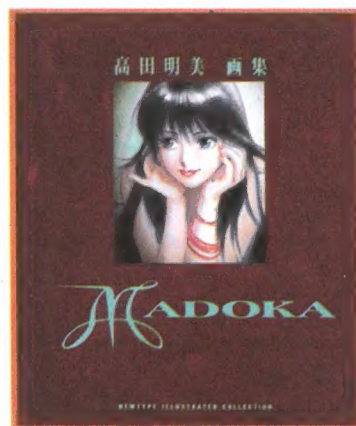
AAVV
LUPIN III MILLENNIUM

64 pgs Lire 12.000

Dopo più di un anno dal fortunato esperimento di **Lupin III – Il violino degli Holmes**, Kappa Edizioni e Monkey Punch tornano di nuovo a collaborare per riportare alla ribalta il più simpatico ladro del mondo. E questa volta non si tratta di un unico libro, ma di una miniserie composta di volumi a fumetti che narrano ognuno un aspetto diverso di Lupin & compagnia, grazie anche a un team di autori italiani fra i più applauditi, che si passano il testimone a ogni nuova uscita per dare vita alle avventure più disparate che sia possibile immaginare. E anche i toni sono diversi, proprio perché l'internazionalità e la poliedricità del personaggio lo permettono: dal noire all'umoristico, dall'avventura classica all'indagine introspettiva, dal thriller allo sparatutto, ce ne sarà davvero per tutti i gusti. Prevista su una distanza complessiva di dieci albi, la miniserie conterà dieci storie autoconclusive, ognuna delle quali opera di un singolo autore (o di una coppia formata da sceneggiatore e disegnatore), che offrirà la sua particolare visione del personaggio Lupin. Il primo albo (testi del Kappa boy Andrea Baricordi e disegni di Mauro Marchesi) vede la tenacia di Lupin messa a dura prova da un continuo e inspiegabile succedersi di diverse situazioni e ambientazioni, che lo disorienta e tende a fargli gradualmente dimenticare il proprio 'stile di vita'. Una girandola delirante da cui pare veramente impossibile districarsi, ma in cui il nostro eroe avrà finalmente modo di fare i conti con... se stesso! **K**

Akemi Takada
MADOKA

Kadokawa Shoten, 86 pgs, ¥ 4800

Nell'immaginario di ogni fan dell'animazione nipponica sono sempre presenti alcuni personaggi femminili la cui immagine rimarrà per sempre scolpita nella memoria: Lamù, Kyoko Otonashi o Sailor Moon sono sicuramente fra queste, ma chi può dimenticarsi dell'eterno triangolo per eccellenza della storia dell'animazione e del fumetto giapponesi? Chi può dimenticarsi di Kyosuke Kasuga, Hikaru Hiyama e soprattutto di Madoka Ayukawa? La risposta, per me come per tantissimi altri, è sicuramente nessuno! E così, ecco un lussuoso volume cartonato, e copertinato con una raffinata stoffa rossa vellutata, dedicato a Madoka e contenente moltissime illustrazioni a lei dedicate disegnate da Akemi Takada. Sfogliandone le pagine si viene subito travolti dai ricordi, e in ogni illustrazione si rivivono le avventure di quei tre ragazzi che ci hanno tenuto compagnia per anni, facendoci vivere momenti di divertimento e di pas-

MANGAZINE 100

AAVV - 96 pgs Lire 15.000

Finalmente! Chi l'avrebbe mai detto? Dopo anni e anni, ecco il numero cento della prima rivista sul fumetto e l'animazione giapponese, ricco di fumetti e redazionali! Cos'è successo nel maivisto-al-mondo-ultimo-episodio di **Tekkaman**? Perché Vega non ha mai sferrato un attacco veramente massiccio alla Terra e contro **Goldrake**? Perché il trio protagonista delle **Time Bokan** non si è mai reso conto di averle prese di santa ragione per ben otto serie consecutive? Tutte domande che finalmente avranno una risposta! Tre fumetti inediti: **Heli Robot Goldrant**, **Otakuman** e **Tetsu Kamen**! E inoltre, lo scoop dell'anno: tutto sulla versione animata **Kyodai Robot Daigakuon**; le traversie dell'autrice **Yuko Mirinami** che svela la propria (multipla) identità dopo quasi vent'anni; l'ingresso degli **shonen ai** nell'universo dei **robot giganti**... Uno 'speciale normale' che celebra l'universo dei cartoni animati giapponesi guardandolo... DA DIETRO! **K**

sione indimenticabili. Questo libro ci mostra anche l'evoluzione dello stile di Akemi Takada, che nel corso di diversi anni ha dato nuova vita a Madoka mostrandocela in vari momenti della sua crescita, da quando frequentava le medie all'età adulta. Specialmente con due illustrazioni, appositamente disegnate per questo volume, ci viene mostrata una nuova Madoka ormai donna. Imperdibile! **AP**

Hiroyuki Takei
SHAMAN KING
1998, 200 pgs, F. 400, Kana

C'è un nuovo alunno in classe, un tipo alquanto bizzarro, un apprendista sciamano in grado di entrare in comunicazione diretta con spiriti e dei, e capace persino di appropriarsi dei loro poteri, anche se per un tempo limitato. Yo Asakura è il contatto tra il mondo dei vivi e quello dei morti, e per questo non fatica ad attirarsi i servizi del fantasma Amidamaru, samurai vissuto seicento anni prima, con cui riesce addirittura a fondersi in combattimento. E ci sarà parecchio da combattere in occasione del Shaman Fight, torneo che ha luogo una volta ogni cinquecento anni per incoronare il nuovo sommo sciamano. **Shaman King** è una travolgente serie giapponese che non ha nulla da invidiare a successi del passato. Bei disegni, eccellenti caratterizzazioni, personaggi di cui ci s'innamora a prima vista, a cominciare da Anna, fidanzata di Yo, fino ai buffi Ponchi & Konchi, fantasmi di un tasso e di una volpe. L'autore della serie è l'esordiente Hiroyuki Takei, un sognatore alla ricerca di uno spirito aperto e di un'anima generosa. Il manga è sbarcato da qualche tempo anche in Europa grazie all'editrice francese Kana. Una sbirciata nel loro catalogo è d'obbligo per chiunque mastichi un po' la lingua: www.mangakana.com **MDG**

ANGELIC LAYER OFFICIAL BATTLE BOOK
Kadokawa Shoten, 96 pgs, ¥ 1200

Ennesimo successo di CLAMP, ennesima serie animata ed ennesimo libro a essa dedicato. Quasi contemporaneamente a **Card Captor Sakura**, le instancabili CLAMP si dedicano anche alla serializzazione di un nuovo fumetto, **Angelic Layer**, il quale già dopo poco tempo ottiene l'onore di diventare una serie animata. Come succede sempre in questi casi, i fan richiedono a gran voce materiale e notizie sulla nuova produzione, ed ecco che dalla stessa casa editrice che edita il fumetto, giunge a noi un libro ricco di informazioni e immagini. Il libro è diviso in diverse sezioni, quali schede dei personaggi e degli Angel, riassunti dei primi 14 episodi, segreti e interviste ai doppiatori giapponesi. Una sezione è inoltre dedicata agli schizzi preparatori a colori realizzati dalle stesse CLAMP per la serie, delle quali troviamo anche una lunga intervista. Insomma, un utile libro per gli appassionati di questa serie e delle CLAMP, che con la stessa si rivolgono anche al pubblico maschile e non solo a quello prettamente femminile che ha caratterizzato le loro produzioni di maggior successo. **AP**

BERSERK - 1
2001, fantasy, 25 min, L. 14.900, Yamato Video

Con tutta sincerità, il fumetto omonimo da cui è tratta questa serie non mi ha mai attirato, vuoi per il tratto dell'autore lontano dai miei gusti personali, vuoi perché preferisco altro genere di storie. Quando vidi i primi episodi della serie nell'edizione giapponese qualcosa mi fece cambiare idea, e sebbene continuai a non interessarmi al fumetto, mi cominciai ad appassionare alla sua versione animata. Nonostante sia un genere che non mi attrae particolarmente, trovo che dal punto di vista tecnico e narrativo sia una serie notevole, e proprio per questo sento di poterla consigliare a chi, come me, non ami particolarmente il fumetto. Sicuramente questo sarà un discorso da profano, ma dopotutto non devo certo consigliarla a chi ne è già un fan, giusto? Il primo video contiene solo il primo episodio (l'intera serie di 25 episodi è previsto sia collezionata in 13 video), ma già dall'inizio si viene gettati nel mezzo dell'azione. Visto il largo uso di sangue e violenza, potrebbe fare storcere il naso alle persone facilmente impressionabili, ma data l'ambientazione e i presupposti, questi due elementi non possono che essere assolutamente necessari. La versione italiana è sicuramente ben curata, e il doppiaggio è ben realizzato e si avvicina a standard cinematografici piuttosto che televisivi. Da non perdere. **AP**

BAKURETSU HUNTER, I CACCIA STREGONI - 1
2001, commedia/avventura, 100 min, L. 32.000, Yamato Video

Un gruppo di avventurieri un po' scapestrati hanno il compito di affrontare quelle persone che si servono dei poteri magici per soggiogare la gente. Ogni membro del gruppo ha la sua peculiarità, e nonostante alcuni di loro non siano proprio dei personaggi troppo svegli, riescono comunque a risolvere anche le situazioni più complicate. Carrot, per esempio, è in grado di assorbire ogni forma di magia che lo trasforma in un mostro senza controllo. Ma per risolvere la situazione ci sono le due sorelle Chocolat e Tira Misù, che una volta trasformate in due bombe sexy con abbigliamento sadomaso, si occupano di far tornare il ragazzo al suo aspetto umano a suon di frustate. La storia si svolge nel continente di Spoorna, il cui ordine è mantenuto da Big Mam, ordine che sta per essere messo a dura prova dall'ambizioso stregone Sacher Torte. Anche questa serie, come *Slayers* od *Orphen*, è ambientata in un mondo al confine fra la realtà e il fantasy, e condito da una buona dose di comicità. Un prodotto ben realizzato sia come character design, sia per animazione e musica; ben curata anche l'edizione italiana, nonostante non mi abbia convinto molto la voce scelta per Carrot, ma ci si abitua facilmente vista la stupidità del personaggio. Consigliato a chi, orfano di *Slayers*, vuole farsi due risate e vivere avventure fantasy fuori dalle righe. **AP**

MEMORIE LONTANE
TENCHI MUYO IN LOVE 2
2001, commedia, 100 min, L. 44.900, Dynamic Italia

Secondo film che dà una connotazione poetica e romantica alla serie di **Tenchi Muyo**, che sia

BOYS BE... - 1
2001, commedia, 50 min, L. 39.900, Dynamic Italia

Gli amori scolastici sono sempre stati un tema fondamentale nell'immaginario nipponico, e **Boys Be** si basa essenzialmente su questo. Qui, invece di una sola coppia di personaggi, ne abbiamo diversi che frequentano la stessa scuola. Che dire, probabilmente apprezzandone la versione a fumetti sono stato spinto anche a guardarne la trasposizione animata, ma devo dire che la delusione è stata grande. Va bene che da soli due episodi non si dovrebbe giudicare un'intera serie, ma è anche vero che con i primi episodi si dovrebbe attrarre maggiormente il pubblico perché continui ad acquistare il prodotto che gli si offre.

Diciamo che il primo episodio soddisfa a metà le aspettative, infatti è animato e diretto molto bene, ma la storia è assolutamente banale e trita e ritrita, e non presenta particolari accorgimenti che possano risollevarla da tale banalità. Il secondo episodio, poi, oltre a essere tecnicamente pessimo (sia i disegni sia le animazioni sono veramente tirati via), presenta una vicenda senza alcuna attrazione. Puntando tutto sui sentimenti, ci si poteva aspettare qualcosa di veramente affascinante e coinvolgente, ma le aspettative sono state del tutto disattese.

Anche se la versione italiana non presenta difetti rilevanti, sia il doppiaggio sia la confezione sono impeccabili, ma per quanto detto sopra il voto complessivo è negativo. Se proprio siete curiosi, fatevi prima prestare la cassetta da un amico, e magari (come farò io), fatevi prestare anche la seconda uscita per dare almeno una seconda possibilità alla serie. **AP**

nella serie in OAV sia in quella TV era molto più caratterizzata da situazioni comiche. In questo secondo capitolo di **Tenchi Muyo in love** assistiamo alla scomparsa di Tenchi e di come la disperazione di Ryoko e Ayeka, impegnate anima e corpo nel ritrovamento dell'amato, le porterà a diventare amiche. Tenchi, dimenticatosi del suo passato, vive assieme all'amorevole Haruna, ma sia la ragazza sia il luogo dove si trovano nascondono un segreto legato al passato del nonno di Tenchi: Yosho. Sei mesi dopo, ritrovato Tenchi stranamente cresciuto e in compagnia di Haruna, Ayeka e Ryoko si sentono tradite, ma faranno di tutto pur di incontrarlo di nuovo e chiedere spiegazioni, ma il ragazzo scompare ogni volta che cercano di raggiungerlo. Una bella storia, a tratti poetica, a tratti drammatica, nella quale vediamo una versione più adulta dei personaggi che conosciamo. Belle le animazioni e le musiche, degne di un film per il grande schermo e arricchite da una buona edizione italiana anche se il prezzo è un po' più alto delle altre uscite, ma dopotutto sia la qualità sia la durata (100 minuti di film animato non è certo poco) ne valgono l'acquisto. Un bel film da gustarsi dall'inizio alla fine, da vedere. **AP**

F- MOTORI IN PISTA

1988, sport, 100 min, L. 32.000, Yamato Video

Sventola la bandiera a scacchi per **F-Motori in Pista**, una serie breve ma davvero appassionante che la Yamato ha raccolto in sei videocassette dalla versione televisiva apparsa in Italia a cavallo tra la fine degli Ottanta e l'inizio dei Novanta. La Yamato ripristina le sigle originali sostituendole a quella italiana, ma purtroppo non fa lo stesso con le numerosissime scene tagliate dalla censura televisiva fin troppo perbenista dell'epoca. Ma benché in ogni episodio si volatilizzino diversi minuti di animazione, la storia resta incredibilmente intensa come nell'originale, e il conflitto fra Patrick (in realtà Gunma Akagi) e il padre diventa il motore di una catena di avvenimenti in continua escalation. Il protagonista è un appassionato di motori dal carattere decisamente forte, ed è perciò considerato la pecora nera dagli altri esponenti della ricca famiglia il cui padre si sta preparando a entrare in politica. Patrick viene 'gentilmente' invitato ad andarsene di casa e a non farsi mai più rivedere, cosa che viene presa dal ragazzo come una vera e propria sfida. La sua decisione è chiara: entrare nel mondo delle corse, costi quel che costi, e diventare non 'un', ma 'il' campione assoluto della Formula Uno. La sua determinazione e testardaggine fanno di Patrick un personaggio apocalittico, tanto che, pur nella sua totale incompetenza e insensibilità in qualsiasi faccenda esuli dal correre su una pista, lo porta ad attrarre attorno a sé persone convinte del suo reale talento, e disposte a sacrificarsi per il suo successo e quello di tutta la squadra. Tutti i personaggi hanno una caratterizzazione psicologica estremamente profonda, tanto che è possibile 'sentire' le motivazioni che animano ognuno di loro, rivali del protagonista compresi. Edulcorato parecchio rispetto al manga originale (anche senza considerare le censure italiane!), **F** è il secondo grande successo di Noboru Rokuda, autore di **Gigi la Trottola**, che dimostra di saper gestire al meglio tanto le situazioni drammatiche che quelle umoristiche. E nonostante **F** sia *parecchio* drammatico, le gag grottesche che Patrick genera sono davvero da risate a crepapelle: d'altra parte, cosa ci si può aspettare da un tizio che fa gare di velocità guidando un trattore, o che lancia scarpe agli altri piloti in pista mentre sfreccia ai 300 all'ora, o che dopo aver preso la patente ritiene perfettamente normale andarsene in giro per la città a seminare il panico a bordo di un'auto da corsa?! Memorabile. **AB**

5

Qualcuno è entrato in classifica, qualcuno è uscito, e questo solo grazie alle vostre votazioni! Entrate a visitare i siti che vi presentiamo, e diteci quello che preferite inviando una mail a info@kappanet.it Ma se volete segnalarci nuovi siti da promuovere su queste pagine non esitate a farlo, magari allegando un breve articolo di presentazione che spieghi un po' la mappa del sito e i suoi obiettivi. La famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1 http://jump.to/shoujomanga
2 www.comicsplanet.com
3 http://guide.supereva.it/anime e manga/
4 http://digilander.iol.it/yukito
5 http://www.mangazine.it
6 http://www.mangaworld.it
7 www.stanza101.com
8 http://flowerhentai.supereva.it
9 http://go.to/souryo
10 www.starcomics.com

Ed ecco a voi in ordine sparso altri siti nuovi di zecca, da votare perché possano entrare nella top ten di **Kappa Magazine**!

www.drivemagazine.net
http://www.mangaitalia.it/community/sndis/mazworld.htm
http://www.portalemanga.supereva.it
http://utenti.tripod.it/anime_manga/index-2.html
http://utenti.tripod.it/SailorSaturn/
http://utenti.tripod.it/vision_escaflowne/
http://jlesson.cjb.net
http://www.tiphares.it
http://panchi.da.ru
http://members.xoom.it/encrobot/index.html
http://ccsitalian.cjb.net
http://web.tiscalinet.it/trigunvash
http://katyproject.supereva.it
http://digilander.iol.it/giogsy/

E se volete un sito commerciale, entrate a visitare il completamente rinnovato... **www.hunter.it**

Cari i miei diplodochi diplomatici diplomati dai piedi palmati, fiori di zucca fritti a tutti. Visto che Halloween è alle porte, spaventiamoci un po' di più con una serie di notiziuole corridoistiche da brivido. Ci siete? Bene. Allora, sappiate che nell'ultimo volume giapponese della nuova serie di **Capitan Tsubasa**, succede una di quelle cose che fa sciogliere in brodo di giuggiole i redattori italiani, in questo caso i nostrani Kappagaùrri. A scatenare la reazione che ha permesso di produrre il suddetto consommé caldo (che da metà novembre sarà possibile acquistare in barattolo in tutte le fumetterie italiane), è stata una singola vignetta del suddetto mangarozzo calcistico, in cui i personaggi leggono le proprie avventure (il che è già di per sé folle) nella versione *italiana* e sulla collana **Techno** della Star Comics. Evidentemente, negli ultimi tempi circola nelle redazioni manga un batterio che intacca seriamente il cervello e di conseguenza l'operato dei nostri autori preferiti, facendoli deragliare da binari già di per sé poco delineati. Se è una cosa da temere? Non direi proprio, anzi, proprio dalle follie nascono le storie migliori, che abbattono l'appiattimento imperante dei soggetti degli ultimi anni. Per esempio, posso dire senza tema di smentita che gente come Shinichi Hiromoto e Fuyumi Soryo sono andati del tutto: ho visto in anteprima mondiale le loro nuove serie, che sono rispettivamente **Stone** ed **ES**, e devo dire che se nel caso del primo avevamo già qualche elemento per definire l'autore fuori di tèsta, quella brava signora ci sembrava piuttosto pacata anche nel mostrare le peggio cose, mentre ora (trasferita in pianta stabile su riviste per maschiacci) dà fondo a tutto il suo particolarissimo gusto per la speleo-cerebro-logia, tanto da infilarsi sempre più in temi freudiani che vanno a scavare nella psiche umana. Un assaggino di ciò lo avrete il mese prossimo con

newsLetter

UN OTTOBRE ANIMATO

Diamo un'occhiata alle novità previste sulle televisioni nipponiche questo ottobre.

A parte la serie TV di **X** (Clamp), di cui abbiamo già parlato, molti altri titoli si preannunciano a riempire la stagione e, c'è da giurarci, alcuni di essi li vedremo in Italia molto presto.

Il 4 ottobre ha visto il debutto di **Kokoro Toshokan** (La libreria del cuore) e di **Otogi Story Tenshi no Shippo** (La coda dell'angelo), entrambe storie romantiche. Solo il giorno successivo (5 ottobre) è stata invece la volta di due *sequel* di altrettante serie di successo: **Vandread Second Stage** e **Najica Dengeki Sakusen**.

Il 7 ottobre ha debuttato sugli schermi l'ennesima produzione Sunrise, questa volta dedicata al mondo delle corse automobilistiche, **Crash Gear T, Turbo**, e il 10 ottobre gli interessati allo sport hanno potuto godere anche della visione di **Tennis no Ojisama** (Il principe del tennis).

Il 13 (e non poteva essere altra data che questa) è stata poi la volta dell'horror con **Hellsing**, serie ambientata in un impero inglese in cui domina una forte religione di stato, dove una speciale unità di polizia viene costituita per distruggere i mostri e i vampiri che si aggirano per il paese. Atmosfere molto cupe, tipo *Devilman*, tanto per intenderci. Lo stesso giorno, ma con ben altre atmosfere, è arrivato **Rave**, commedia fantasy che narra la storia di un ragazzo impegnato a dover evitare la rinascita di una forza malvagia.

Il 14 ha dato il via a un *remake* molto atteso, infatti ha debuttato la terza versione animata del capolavoro di Shotaro Ishinomori **Cyborg 009**. Contateci: questa sarà una delle serie che vedremo quasi sicuramente in Italia, prima o poi. E, a proposito di remake, dovrebbe debuttare entro la fine di ottobre anche quello di **Babil Junior**, così come la nuova serie **Captain Tsubasa - Road to 2002** (o *Holly & Benji ai mondiali in Giappone*, come preferite).

MONKEY PUNCH IN CORTO

Monkey Punch, il papà di **Lupin III**, sta realizzando una serie di cortometraggi per internet. I 'corti' riguardano un certo samurai sfortunato, che abbiamo già avuto modo di vedere su **Kappa Magazine** qualche tempo fa. I primi due *short* di **Isshuku Ippan**

sono già terminati e ce ne sono altri quattro in lavorazione. Potete vederli sulla home page di Monkey Punch all'indirizzo:
http://www.monkeypunch.com/mp_files/1s1p_html/1s1p.htm

GHIBLI: FINITO UNO, SOTTO L'ALTRO

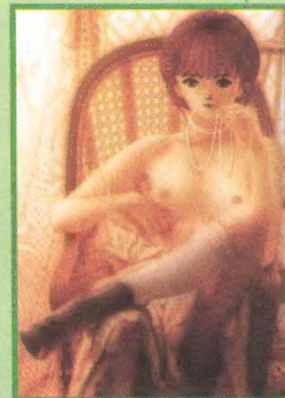
Sembra che si sia scoperto quale sarà il soggetto del *prossimo* film dello studio Ghibli. Una notizia pubblicata sull'home page dell'autrice fantasy inglese Diana Wynne Jones indica che uno dei suoi romanzi, **Howl's Moving Castle**, sarà adattato in un film animato entro il 2003. Il punto interessante è che, secondo l'autrice, il regista del film sarà nientepopodimeno che Hayao Miyazaki, nonostante l'ennesima dichiarazione del regista di essersi ufficialmente ritirato dopo aver concluso **Sen to Chihiro no Kamikakushi** (che nel frattempo sta sbancando al botteghino)... Mettendo un po' d'ordine tra le informazioni, basta ricordare che nel febbraio del 2000 si ventilava l'interessamento del maestro Miyazaki proprio per quel racconto della Wynne Jones, mentre notizie più recenti vogliono il regista all'opera per la supervisione di un film diretto da Mamoru Hosoda. Possiamo quindi ragionevolmente credere che si tratti dello stesso.

IL TOPO E LO SCOIATTOLO PARTE SECONDA

La Disney non avrebbe intenzione di esercitare i suoi diritti per pubblicare in Nord America nessun altro film dello Studio Ghibli, incluso l'ultimo **Sen to Chihiro no Kamikakushi**. La natura cupa di **Princess Mononoke** ha sorpreso la Disney a tal punto da far considerare alla Casa del Topo una politica molto più cauta verso i film. "La Disney è sempre alla ricerca di nuovo materiale, e alla metà degli anni '90 i film di Miyazaki hanno sempre ottenuto altissimi risultati al box office, con altissimi gradimenti da parte del pubblico" dichiara Steve Alpert di Tokuma Publishing, la compagnia 'madre' dello Studio Ghibli di Miyazaki. "Ma il disastroso risultato dell'uscita di

A Strange Gene, mentre per **ES** (e quindi anche per quei balenieri del deserto di **Stone**) dovrete aspettare un altro po'.
Nel frattempo non impazzitemi voi, sennò va a finire come in Giappone, dove è scoppiata la **Chobits**-mania. Il vento proveniente dall'Italia di una versione tutta nipponica di **Otaku 100%** ha scatenato redattori e lettori di "Young" - la rivista che in Giappone pubblica il nuovo manga di Clamp – in una nuova corsa al 'cosplay a tema', ed è venuto fuori di tutto: se non riconoscete qualche personaggio di **Chobits** qui rappresentato, basterà aspettare qualche mese e avrete tutto chiaro. Più o meno come ho tutto chiaro io quando, per non cambiare discorso, vedo certe cose che mi fanno rabbrividire. Siete tanto maniaci da non poter sopportare il fatto di andare a nanna stringendo a voi le morbide forme della computerina Chii? Qualcuno ha pensato anche a voi, ed ecco il cuscinone a dimensioni reali che rappresenta la protagonista di **Chobits**. Che dire se non... **Veramente Gaùrro**?! Meglio consolarci con la **Miss Kappa** del mese, che almeno non sottintende nulla ma esplicita parecchio. E, visto il soggetto, credo che piacerà molto *Ai* suoi fan italiani. Divertitevi! **Il vostro ammiccante Kappa**

veramente gaurro

missKappa

Princess Mononoke negli USA nel 1998, pur sotto il marchio Miramax, ha cambiato ogni cosa. Il film ha incassato solo 2 milioni di dollari ed è stato imbarazzante vedere come il più grosso successo della storia del cinema in Giappone arrivi in USA e non faccia bene". Ora, sempre secondo Alpert, la Tokuma avrebbe preparato una versione sottotitolata dell'ultimo film per i recensori della Disney. David Jessen, vice presidente degli acquisti per Buena Vista, ha detto di avere apprezzato il film, ma sembra che gli altri executive del colosso statunitense non siano dello stesso parere. Attualmente la Disney non ha piani ufficiali riguardanti altri film di Miyazaki per l'America, mentre si sta discutendo del loro destino per il resto del mondo.

UN ALTRO FANTASMA NEL GUSCIO

Masamune Shirow, autore del manga **Ghost in the Shell**, ha dichiarato qualcosa di molto interessante sul seguito dell'omonimo film che il regista Mamoru Oshii sta preparando. "Sto attualmente studiando il mio prossimo lavoro. Ho sentito che Mamoru Oshii, regista della versione animata di **Ghost in the shell**, sta preparando un seguito che riguarderà nuovamente gli agenti della Divisione 9, e quindi non la storia contenuta in **Manmachine Interface**". Per chi, a questo punto, si fosse perso, riepiloghiamo la situazione: il manga **Manmachine Interface** è il seguito ufficiale del primo **Ghost in the Shell** di Shirow (pubblicato in Italia su **Kappa Magazine** col titolo **Squadra Speciale Ghost**) mentre, a quanto pare, il film **Ghost in the Shell 2** ripresenterà i personaggi della scorsa pellicola, ma non ne potrà gioco forza essere un seguito, a meno di non ritrovarci con due seguiti differenti per la stessa storia...

METROPOLIS DVD

La Bandai Visual ha fissato la data di uscita dell'edizione nipponica del DVD di **Metropolis**, il grandioso film tratto da un lavoro di Osamu Tezuka, diretto da Rin Taro e sceneggiato da Katsuhiro Otomo. La data di uscita stabilita è il prossimo 7 dicembre, e saranno messe a disposizione due edizioni. L'edizione 'standard' presenterà solo il film (110 minuti in formato anamorfico) con audio Dolby Digital 5.1 a un prezzo di 3.800 yen. Per quelli che invece vogliono di più, ci sarà il Memorial Box che, oltre al film con audio DTS 5.1, conterrà un secondo disco pieno di *bonus*, in cui si potranno trovare, fra l'altro, anche i trailer e un pilota del film realizzato nel 1997. Completa il box un libro di 120 pagine in cui sono stati riprodotti anche gli storyboard originali disegnati da Rin Taro. Naturalmente, in questo caso il prezzo sale 12.800 yen.

PERSONAL MOBILE SUIT

La Bandai Co. ha annunciato che immetterà sul mercato un 'modellone' in plastica di uno Zaku (il mobile suit standard del principato di Zion) alto quasi un metro e mezzo e del peso approssimativo di 30 chili. Se l'iniziativa avrà successo, saranno prodotti modelli di altri robot, e non solo relativi alle serie di **Gundam**. A chi volesse dotarsi di uno Zaku da guardia personale, la sciocchezza costerà 198.000 yen, ovvero qualcosa come tre milioni e mezzo di lire...

In collaborazione con A.D.A.M. Italia http://www.adam.eu.org/it

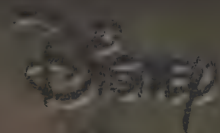
Autunno, stagione di feste

Spesso mi chiedo quali feste giapponesi siano conosciute in Italia. Forse quella di Kyoto, il Gion Matsuri di agosto? E' una festa bella, antica ed elegante, dal gusto molto nobile, accompagnata da una musica tradizionale lenta, nostalgica e pacifica, che raccoglie ogni anno turisti da tutto il mondo. Invece, le feste del mio paese, la prefettura di Osaka e soprattutto quella della parte del sud del Giappone, sono famose proprio perché sono aggressive, audaci, violente, rumorose, offensive, volgari e così via. Siamo dei veri *barbari*! Nella mia città natia, Habikino, ci sono due feste: una il 14 e il 15 di settembre, un'altra a metà ottobre. La prima è legata al tempio più antico del Giappone (o almeno presunto tale) chiamato Konda Hachimangu, dedicato a un antico imperatore, mentre la seconda fa riferimento al tempio di Shiratori, dedicato ad alcuni dei locali, gli eroi leggendari Susano no Mikoto e Yamatotakeru no Mikoto, che appaiono in un libro dell'ottavo secolo intitolato *Nihonshoki*. Durante le feste girano per la città carri dai colori vivaci, rosso e oro. Anche alla festa di Kyoto si vede qualcosa di simile, ma da quelle parti chi li trasporta non corre, e vanno piano piano come le dame. Nel mio paese, invece, tutti corrono, soprattutto quando entrano nei templi a cui appartengono, come se volessero dimostrare la propria forza. Il tempio di Shiratori ha una salita all'entrata, perciò prenderla con slancio è l'unico modo per riuscire ad affrontarla. Quel momento della corsa è un vero spettacolo. Il sangue ribolle, e il cuore batte all'impazzata, mentre il suono del tamburo rimbomba dentro la testa. Nella mia città ci sono in tutto dieci carri. Una volta addirittura si combattevano lungo la strada, come se si trattasse di una vera lotta. E, ovviamente, ogni anno c'erano decine di feriti e, purtroppo anche di morti. Poi, alla fine fu proibito ai gruppi di combattere. Oggi la prova di forza consiste nel dimostrare quale gruppo sia più veloce o abile nel manovrare il carro. Comunque sia, anche ora è uno spettacolo piuttosto pericoloso, a cui è prudente assistere da una certa distanza. L'idea è un po' quella della competizione fra le contrade del Palio di Siena. In questo caso, però, non c'è nessuna gara, ma ognuno ritiene che il carro che lo rappresenta sia migliore degli altri, e quindi si scatenano sempre cori che prendono in giro gli 'avversari'. Già, sono feste piuttosto grezze, maleducate, e piene di parolacce... Una volta soltanto gli uomini potevano salire sui carri, ma adesso anche le ragazze sono ammesse. Eh, il tempo passa e le abitudini cambiano...

Queste sono le feste della stagione dei raccolti. Anche se ufficialmente sono legate ai templi scintoisti, si tratta di manifestazioni popolari semplici, nate proprio fra la gente. Quella più famosa di questo genere è quella della città di Kishiwada, vicina all'aeroporto del Kansai. E' come se i suoi abitanti vivano praticamente tutto l'anno in attesa e in funzione di essa. Le sue origini risalgono agli inizi del diciottesimo secolo e in questo caso sui carri salgono solo gli uomini. Non credo si tratti di discriminazione sessuale, in questo caso, quanto di tradizione: la festa è piuttosto radicale, e mentre per gli uomini è un'ottima occasione per dimostrare il proprio 'valore', per le ragazze è altrettanto importante per trovare un fidanzato. Pare addirittura che nella città di Kishiwada la maggior parte delle coppie nascano proprio in occasione della festa! E, in effetti, sembra che durante il suo svolgimento gli uomini appaiano molto più belli del solito! I loro trentadue carri sono molto più grandi di quelli del mio paesino. La gente originaria di questa città è solita tornare alla casa nativa in occasione della festa, anche in caso abiti molto lontano. Alcuni, addirittura, arrivano a licenziarsi per trovare posti di lavoro più comodi pur di parteciparvi. Sono pazzi, vero? Eppure questo tipo di passione mi piace da morire. Nel periodo della festa, per i bambini è molto difficile restare calmi, e stu-

diare è praticamente impossibile. D'altro canto, molti adulti perdono la testa molto più in fretta rispetto ai bambini, e così a Kishiwada sia le scuole che gli uffici restano chiusi per tutto quel periodo.

Anche là una volta i carri si scontravano come in battaglia, ma la quantità di feriti e morti del passato ha fatto sì che questa 'tradizione' fosse proibita. Invece della lotta, anche qui ora sono velocità e abilità nel manovrare i carri a farla da padrone: le squadre possono dimostrare che il proprio quartiere è il migliore conducendo il relativo carro cercando di arrivare prime e con meno errori o incidenti; basti pensare che una delle strade più strette e difficili del paese è famosa perché ogni anno il muro che la costeggia viene praticamente abbattuto dai carri che lo urtano in continuazione! E la famiglia che abita nella casa recintata da quel muro non protesta mai, anche perché sa che ogni danno causato dall'impeto dei festeggianti sarà debitamente riparato e rimborsato col denaro di tutti. A Kishiwada esiste una particolare assicurazione volta a riparare quel genere di piccoli disastri.

La parte più importante della festa di Kishiwada è il momento in cui ogni carro entra nel proprio rispettivo tempio. Prima dell'entrata del tempio c'è una strada piuttosto lunga, in fondo alla quale si trova una curva a novanta gradi. Provate a immaginare un carro del peso di qualche tonnellata correre alla massima velocità, tirato da centinaia di persone che lo trainano attraverso due corde, affrontare una curva ad angolo retto senza diminuire la velocità. E' senz'altro pericoloso, e spesso qualcuno vola via per la forza centrifuga. Ma nonostante questo, sul tetto del carro si trova sempre un uomo che salta e balla, senza essere legato in alcun modo per evitare la caduta, che con i ventagli stretti in pugno fa di tutto per incitare la gente. Quelli sono le vere 'star' della città, e ottenere quel ruolo è il sogno di tutti gli uomini che vi sono nati. Alla fine della festa, molti uomini piangono davanti ai loro carri, sognando di poter tornare a parteciparvi ancora l'anno successivo. E' una scena davvero commovente, impossibile da spiegare a chi non l'ha mai vista. Questo tipo di feste vengono indicate comunemente come **Danjiri Matsuri**, dato che *danjiri* è il nome dei particolari carri protagonisti della manifestazione.

Il solo pensiero che in autunno, nella zona sud di Osaka, si tengano decine di queste manifestazioni, mi fa sentire la mancanza di quel chiasso, del suono del tamburo, della folla urlante e dell'eccitazione generale. Consiglio vivamente a chiunque consideri il Giappone un paese pacato e silenzioso di partecipare a un Danjiri Matsuri: solo così avrà modo di scoprire un lato sconosciuto, caldo e appassionato del Giappone.

Keiko Ichiguchi

di Roberto Maurizzi

NADIA VS ATLANTIS

Plagio, omaggio o ?

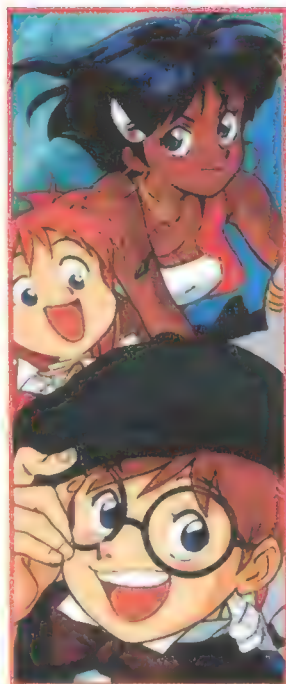
Atlantis © Disney
Fushigi no Umi no Nadia
© 1989 NHK/Sogo Vision/Toho

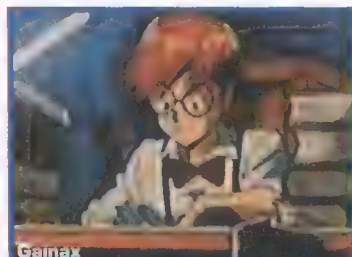
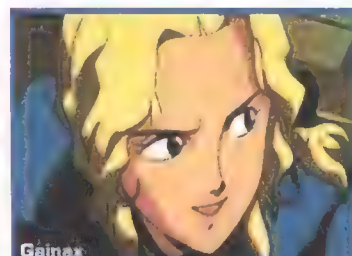
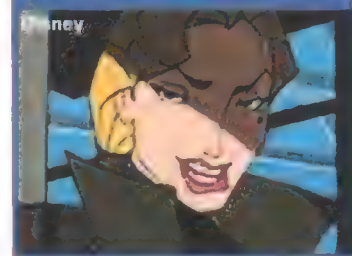
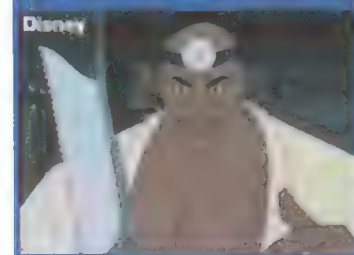
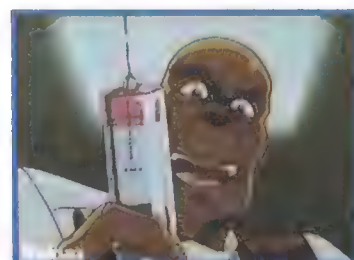
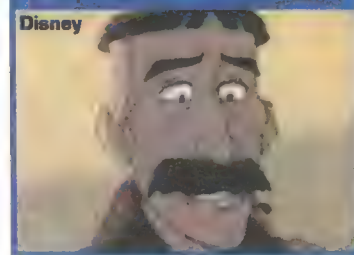
Quest'anno il film di Natale della Disney ci racconta una storia che parla di Atlantide, di sottomarini e di un giovane scienziato che s'innamora di una ragazza che porta al collo una misteriosa pietra... Che succede? Di nuovo la Disney non riesce a fare a meno di 'prendere in prestito' qualche idea dal Giappone?

Entro poche settimane (il 6 dicembre, secondo le informazioni trapelate al momento in cui questo articolo è stato scritto – **Ndr**) anche in Italia uscirà il nuovo film a cartoni animati della Walt Disney Corp. **Atlantis**: secondo il materiale Disney – che, come di consueto, è stato messo a disposizione di stampa e pubblico oltre un anno prima dell'uscita nelle sale - potremo assistere alle avventure di un ragazzo brillante ma un po' imbranato che, insieme all'equipaggio di un sottomarino, si lancia alla ricerca del continente perduto di Atlantide e del suo misterioso segreto, l'Orichalcon, una pietra dai misteriosi poteri... Inutile dire che, mentre leggevano queste parole sul volantino pubblicitario che la Disney aveva distribuito al festival di Annecy del giugno 2000, molti pensarono la stessa cosa: era praticamente la trama de **Il mistero della Pietra Azzurra**. Era assolutamente indispensabile saperne qualcosa di più.

Fortunatamente (o forse no), oltre alle presentazioni del nuovo film dirette alla stampa specializzata e ai festival d'animazione, la Disney creò anche un sito web sul suo 'portale' go.com. In quelle pagine veniva illustrato il mito di Atlantide, presentati i personaggi del film, e dati alcuni accenni della trama, ma soprattutto era possibile assistere a un trailer di **Atlantis** in *streaming video*: il risultato della visione del trailer, un filmato di un minuto circa, costituì un forte shock per tutti i presenti, increduli per il numero di riferimenti che ricordavano effettivamente la celebre serie TV giapponese **Fushigi no umi no Nadia**, trasmessa in Italia dalle reti Mediaset nel 1992 con il titolo, appunto, de **Il mistero della Pietra Azzurra**.
Una successiva ricerca rivelò che queste somiglianze sospette erano state riscontrate dai cultori di animazione di tutto il mondo: molte persone concordavano nel dire che tra sottomarini, città perdute, principesse dalla pelle scura e avvolte da lampi di energia azzurra, il trailer del film americano presentava un'incredibile quantità di elementi che sembravano presi di peso dalla serie giapponese, fra cui addirittura l'aspetto fisico di alcuni dei personaggi. A questo punto, visti i precedenti tra **Il Re Leone** Disney e **Kimba il leone bianco** di Osamu Tezuka (vedi dossier su **Kappa Magazine** numero 29), la tentazione di credere al fatto che **Atlantis** fosse un evidente caso di plagio iniziava a diventare forte.

Alla ricerca del trailer perduto

Nel tentativo di trovare prove decisive a favore o contro questa ipotesi, la ricerca di informazioni e trailer più lunghi o recenti continuava sia su internet sia ai numerosi festival cinematografici dedicati all'animazione. A differenza delle abitudini disneyane, stavolta qualcuno decise stranamente di non presentare nient'altro in aggiunta a quello che già era stato mostrato, nemmeno ai festival più accreditati come I Castelli Animati di Genzano (nell'ottobre del

2000), mentre un misterioso incidente al Future Film Festival* di Bologna (febbraio 2001) fece sì che il pubblico in sala poté vedere solamente un terzo del nuovo trailer, cosa che immediatamente irritò il pubblico facendolo protestare ad alta voce. Anche le speranze di vedere qualcosa di più al festival internazionale del cinema d'animazione di Annecy (giugno 2001) sfumarono: nella più assoluta latitanza di rappresentanti Disney, al festival che l'anno prima aveva presentato in anteprima *Fantasia 2000* e *Titan AE* l'unica traccia di **Atlantis** era una lussuosissima locandina sulla quarta di copertina del catalogo ufficiale della manifestazione. Inutile dire che a questo punto il comportamento della 'Casa del Topo' iniziava a essere quantomeno sospetto. Da parte Disney c'era comunque stato un commento da parte di Kirk Wise (uno dei due registi del film nonché autore della storia), che affermava di non aver mai sentito parlare di **Fushigi no Umi no Nadia**, o almeno non prima che avessero finito di mettere a punto il film, e che contemporaneamente ammetteva di essersi esplicitamente ispirato a produzioni giapponesi nel realizzare **Atlantis**, e in particolare a quelle di Hayao Miyazaki, inserendo nel suo film alcune scene 'omaggio' al grande regista nipponico. Ma nonostante tutta la stima che si poteva avere nei confronti di Wise e Trousdale (i bravi registi de **La Bella e la Bestia**, **Il gobbo di Notre Dame** e, in parte, **La Sirenetta**), dopo tutti i misteriosi incidenti, le loro parole non erano sufficientemente convincenti per provare la buona fede di casa Disney.

Alla fine di giugno del 2001, l'inizio di quella che negli USA è l'alta stagione cinematografica, **Atlantis** è finalmente uscito nelle sale americane. Grazie a una serie di circostanze (s)fortunate, mi trovavo in quel di Chicago circa un paio di settimane dopo l'uscita del film, giusto in tempo per evitare la ressa dei primi giorni (che scoprii poi non esserci mai stata). Approfittando di una serata libera durante il mio brevissimo soggiorno, sono riuscito a vedere il film in un cinema che per gli standard italiani era a dir poco impressionante. Dopo

un'ora e quaranta minuti circa di proiezione, devo dire di essere uscito dal cinema abbastanza sorpreso e parecchio confuso.

Viaggio al centro di Atlantis

Dopo aver visto certi 'confronti all'americana' in internet, in cui venivano mostrate fianco a fianco immagini dei personaggi di Sadamoto e di Mignola, o dove venivano elencati gli elementi e i fatti salienti delle trame della serie e del film, ero convinto che sarei uscito dal cinema molto arrabbiato, e magari con la prova del fatto che davvero la Disney Corp. non si poneva scrupoli a copiare da chiunque, nemmeno dal famoso studio Gainax. Ma non è stato affatto così: alla fine ben pochi aspetti importanti del film ricordano **Il Mistero della Pietra Azzurra**, anche se a mio avviso 'qualcuno' tra tutti quelli che hanno lavorato alla realizzazione del film ha quasi certamente visto la serie, e ha pensato di trarne ispirazione probabilmente 'dimenticandosi' di informare i registi della cosa: alcuni personaggi di **Atlantis** sono davvero troppo simili ai corrispettivi de **Il Mistero della Pietra Azzurra** perché la cosa sia casuale. La Disney ha quindi copiato il design dei personaggi? Anche qui un po' di ricerca mi obbliga a rispondere con un "non proprio". Il design originale dei personaggi di **Atlantis** è infatti stato commissionato a Mike Mignola, famoso disegnatore di comics americani: non esattamente uno di casa Disney, insomma.

Ma come film, *a cosa* somiglia **Atlantis**? Soprattutto a *Viaggio al centro della terra* di Henry Levin. La prima parte del film animato potrebbe essere scambiata per una versione a cartoni del vecchio film del 1959 interpretato da James Mason e Pat Boone, tratto dal romanzo di Jules Verne: dopo un incidente che obbliga i protagonisti a continuare la loro ricerca, c'è una lenta discesa attraverso una serie di caverne in un mondo sotterraneo, finché in fondo al cratere di un vulcano spento viene trovata Atlantide. Ma a questo punto il film Disney prosegue. Questa Atlantide, infatti, non è una città abbandonata, e i discendenti dei superstiti della catastrofe che ha distrutto la città millenni prima sopravvivono tra le rovine sfruttando il mare e vivendo in pace, guidati da un anziano re e da sua figlia, la (bellissima!) principessa Kida.

I costrutti narrativi utilizzati dal film sono abbastanza comuni, ma non del tutto banali: il film prepara il finale con un colpo di scena abbastanza prevedibile ("soprattutto per chi ha visto *Titan AE*", era il commento di uno spettatore americano in un forum del sito http://www.aint-it-cool-news.com), e i protagonisti, dopo l'immancabile esame di coscienza, decidono di fare la cosa giusta, tentando di fermare i 'cattivi', ma riuscendo nel frattempo a innescare una catastrofe che potrà essere risolta solo grazie al potere di Atlantide, in mano alla principessa Kida, la quale dovrà rischiare la vita per il suo popolo e i suoi salvatori.

Gli elementi più simili a **Il Mistero della Pietra Azzurra** sono proprio in alcuni aspetti del finale: una citazione poco importante nel modo in cui muore il 'cattivo' principale della storia, e soprattutto nella scena in cui Kida deve usare l'energia di Atlantide per salvare tutti: questo è stato l'unico punto in cui c'è un dettaglio (e anche in questo caso non molto importante per l'economia della storia ma significativo per l'impatto emozionale) che ricorda una scena del finale de **Il Mistero della Pietra Azzurra**. Detto questo, però, le cose che mi hanno fatto sorgere qualche piccolo dubbio sono tutte qui.

Ci sono altri elementi che ricordano le opere di Miyazaki, come ammesso esplicitamente dal già citato da Kirk Wise, elementi a cui anche **Il Mistero della Pietra Azzurra** deve decisamente molto (vedi colonne laterali di queste pagine), ma queste scene sono in

La controversia su internet

Su internet si trovano vari siti web che parlano di **Atlantis**, di **Fushigi no Umi no Nadia** e del presunto caso di plagio. Alcuni di essi sono anche stati aggiornati dopo l'uscita del film. Ne elenchiamo qualcuno, nel caso desideriate effettuare qualche approfondimento.

Iniziamo con un sito in italiano che, sebbene faccia soprattutto un lavoro di raccolta di informazioni e immagini da altri siti in lingua inglese, ha l'indubbio vantaggio di essere comprensibile senza bisogno di traduzioni:

In inglese, ovviamente, si trovano moltissimi siti dedicati alla diatriba. Tra le più significative, segnalo la pagina di Michael Hayden all'indirizzo:

una di quelle che fa veramente sorgere molti dubbi riguardo al fatto che, al contrario di quanto affermato dai registi di **Atlantis**, il film Disney non abbia assolutamente nulla a che fare con **Fushigi no Umi no Nadia**.

Molto interessante anche la pagina di Marc Hairston che si trova a:

Hairston, già autore molti anni fa di un confronto tra **Fushigi no Umi no Nadia** e **Laputa** (vedi).

molto interessante da leggere alla luce dell'attuale polemica, e riassumibile nella considerazione che **Fushigi no Umi no Nadia** riprende quasi senza modifiche la trama di **Laputa**. Hairston, oltre a esporre il suo punto di vista su **Atlantis** e **Fushigi no Umi no Nadia**, fa anche considerazioni senz'altro molto interessanti su cos'abbiano ottenuto gli anime-fan statunitensi ad accusare la Disney di plagio senza prima aver visto né **Atlantis** né **Fushigi no Umi no Nadia** (negli USA il DVD con i primi 4 episodi doppiati è uscito solo il 19 giugno).

Il dopo-Atlantis

Forse a causa della scarsa forza del film, il pubblico americano non sembra aver gradito troppo **Atlantis**, che sebbene negli USA non se la sia cavata malissimo con gli incassi, di certo non si può definire un successo. Anche il merchandising legato ai personaggi sembra aver ottenuto un successo limitato, come prevedibile dato il tipo di storia e il character design privo di personaggi che in Giappone definirebbero *kawai*, cioè 'carini'. Lo scarso risultato di **Atlantis** al box-office è stato inoltre definito "l'ultimo chiodo nella bara" per un progetto della Disney TV Animation, ovvero una serie televisiva basata sul film intitolato **Team Atlantis**, progetto che secondo le solite fonti ben informate di Ain't It Cool News era già pericolante a causa di dissidi interni riguardanti il tono da dare alla storia: gli studios Disney volevano una serie avventurosa sullo stile dell'ottimo **Gargoyles**, mentre la ABC, che l'avrebbe in seguito trasmessa, spingeva per una serie più convenzionale e (ovviamente) *politically correct*. Secondo l'informatrice di AICN, sembra che questo apparente stato confusionale degli studios abbia reso molto nervoso più di un azionista Disney, già impegnato a digerire i forti costi e le scarse fortune di **Pearl Harbour**, e che qualche testa sia già caduta...

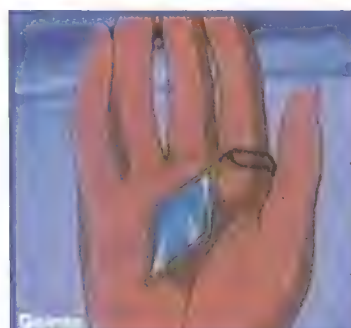
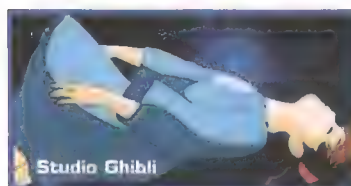
tutto e per tutto omaggi: una mostra un personaggio con un abbigliamento molto simile a quello di San, la protagonista di **Princess Mononoke**, mentre nel finale c'è una scena che è praticamente identica a una sequenza iniziale di **Laputa**. Non mancano, ovviamente, riferimenti ai miti e alle leggende di Atlantide, utilizzati anche ne **Il Mistero della Pietra Azzurra**, ma a onor del vero gli altri 'colpi di scena' di **Atlantis** (tra l'altro, importanti nell'economia della storia), ricordano più *Titan AE* che qualche contorta opera di Hideaki Anno e soci.

L'altra faccia di Atlantis

A questo punto però c'è un'altra cosa molto interessante da chiedersi: a cosa *non* somiglia **Atlantis**? La prima risposta che viene in mente è che non sembra un film Disney. **Atlantis** ha parecchi elementi decisamente nuovi per un film della 'Casa del Topo': non è un musical, benché vi siano precedenti come **Taron e la pentola magica** e, in un certo senso, **Tarzan**. Qui la musica è utilizzata in maniera molto diversa dalla tradizione Disney, dato che non è presente nessuna canzone, ma solo commenti musicali strumentali. E inoltre muore un sacco di gente, anche se in maniera molto asettica e remota: nulla a che vedere con i marinai del Nautilus avvelenati dalle radiazioni ne **Il Mistero della Pietra Azzurra**, ma decisamente una cosa molto poco comune per un film Disney, e sufficiente perché l'MPAA abbia deciso di dargli un *PG rating* al posto del solito *G rating*, cioè "per bambini accompagnati dai genitori" invece che "per tutti". Inoltre, **Atlantis** è decisamente un film avventuroso, seppur con qualche caduta qua e là in cui si ritrasforma per alcuni istanti in una commedia disneyana, e in cui alcuni personaggi del film, macchiette comiche decisamente fuori luogo per il tono generale della storia, fanno il loro show sicuramente pensato per i bambini. Il risultato è che certe scene piene di mistero o di suspence vengono orribilmente interrotte dalle gag dell'uomo talpa o della vecchia signora addetta alle comunicazioni radio, che secondo alcuni recensori "sembrano personaggi disegnati per un altro film": per fare un paragone con **Il Mistero della Pietra Azzurra**, sono il corrispettivo di quando, dopo l'importante ritrovamento del Noè Rosso, vengono propinate allo spettatore le tre frivolissime puntate ambientate nel villaggio africano, a cui poi fanno seguito le tesissime e drammatiche puntate finali della serie.

Ricomincio da Atlantis?

Alla fine, **Atlantis** mi ha dato l'impressione di un film d'avventura riuscito a metà, come se chi l'ha scritto avesse paura di non poter realizzare un'opera completamente basata sugli elementi tipici del genere avventuroso e tornasse ogni tanto alle solite gag "che sicuramente fanno ridere i bambini". Non c'erano bambini in sala durante la proiezione a cui ho assistito, ma non posso non pensare che anche loro avrebbero preferito continuare nell'esplorazione e nella ricerca di Atlantide piuttosto che assiste-

re alle battute di alcuni improbabili personaggi ogni quindici minuti circa. Questo stile indeciso, a metà tra un nuovo modo di raccontare e la 'vecchia strada sicura' della Disney, ricorda molto sia al sottoscritto sia a parecchie altre persone il periodo i cui i film Disney, reduci da una lunga stagione di insuccessi, stavano tentando di trovare una nuova formula che potesse attirare il pubblico, trovata poi con **La Sirenetta** e i lungometraggi realizzati negli anni successivi.

Ora resta da vedere se il management Disney, soprattutto nella persona di Michael Eisner, vorrà e saprà dare la possibilità ai creativi di rinnovare le loro proposte, come già accadde quando grazie a Jeffrey Katzenberg (ora alla Dreamworks e impegnato a produrre successi come *Galline in fuga* e *Shrek*), riuscì a convincere management e artisti che, se si voleva tornare a conquistare il pubblico, si poteva e *si doveva* cambiare, tanto che dagli insuccessi degli anni '80 la Disney conobbe un nuovo periodo d'oro grazie a film come **La sirenetta**, **La bella e la bestia**, **Aladdin** e **Il Gobbo di Notre Dame**. Non è probabilmente un caso che i registi di **Atlantis** siano gli stessi che hanno diretto due di questi appena citati lungometraggi che hanno superato e rinnovato la 'tradizione Disney'. In **Atlantis** la loro opera non è completa, ma il film potrebbe essere un importante tassello nel mosaico del 'nuovo stile Disney' che inevitabilmente dovrà cercare di andare incontro ai gusti del nuovo pubblico, un pubblico che, ormai è cosa certa, apprezza anche l'animazione giapponese. E, quindi, fare attenzione a nuove gaffe che possano generare equivoci più o meno voluti come la somiglianza tra i personaggi de **Il Mistero della Pietra Azzurra** e **Atlantis**.

miXavox

chi l'Ha visto?!

VERA... MENTE INAFFERRABILE!

Non stiamo parlando né di **Lupin III**, né di altri eroi celebri per le loro rocambolesche fughe, anche se in realtà il personaggio di cui stiamo parlando è divenuto negli ultimi anni loro pari. Nel fandom filo-nipponico italiano, molte figure sono diventate tristemente note ai cultori di manga e anime per la loro (invidiabile?) forza combattiva nel cercare di attribuire ai cartoni animati e ai fumetti giapponesi più o meno tutti i mali della società moderna. Uno di questi è la celeberrima dottoressa **Vera Slepoj**, arcinota soprattutto per la campagna anti-**Sailor Moon** di ormai cinque-sei annetti fa. La nota psicologa affermava, con il supporto di molti quotidiani nazionali che le fungevano da megafono, che il cartone animato nato dall'omonimo manga di Naoko Takeuchi era in grado di creare problemi di orientamento sessuale negli spettatori, per via probabilmente della doppia identità delle Sailor Starlight. Tutto questo senza sapere che gli spettatori italiani più giovani non potevano nemmeno sospettare l'interessante dualità dei personaggi in questione, dato che i curatori dell'edizione italiana del cartoon avevano preventivamente stagliuzzato scene qua e là, e avevano camuffato i dialoghi in modo che identità 'maschili' e identità 'femminili' delle Starlight fossero ben separate, come se si fosse trattato di personaggi completamente estranei gli uni agli altri.
Ebbene, da anni le convention di animazione e fumetto cercano di invitarla come ospite (d'onore?), ma in un modo o nell'altro la signora Slepoj, che certamente ha moltissimi impegni, non riesce mai a parteciparvi. E' interessante notare come una professionista sia in grado di alzare tanto la voce su quotidiani nazionali e TV di stato e/o private, generando il panico nei genitori più ansiosi, mentre non si renda mai disponibile per un confronto diretto con operatori del settore.
La più recente sparizione della mitica Vera (se di sparizione si può parlare, visto che l'apparizione manca sempre) è avvenuta lo scorso lunedì 1° ottobre in occasione della manifestazione riccionese legata all'universo manga e anime, che aveva messo in programma un dibattito teso a sviscerare una volta per tutte il tema della presunta nocività delle produzioni giapponesi. Dopo aver dato la propria disponibilità a intervenire (cosa che aveva davvero lasciato tutti a bocca aperta), la signora Slepoj ha pensato bene di cambiare idea il lunedì mattina stesso, a poche ore dall'incontro. La sua segretaria personale (neanche il tatto di telefonare di persona, quindi) ha comunicato al povero Paolo Guiducci – organizzatore e mattatore della manifestazione – che "per motivi professionali, in qualità di assessore al comune di Padova, la dott.ssa Slepoj non potrà partecipare". L'organizzazione è riuscita comunque a dare il via all'incontro grazie all'intervento della sociologa Sabrina Zanetti, che assieme ad altri ha saputo tener testa a un incontro iniziato alle 18:00 e conclusosi alle 20:00.
Ora, non vogliamo certo mettere in dubbio l'indiscussa professionalità della dottoressa Slepoj, ma saremmo felici di avere uno scambio di opinioni con lei, magari senza la mediazione dell'associazione di cui si fa promotrice. O da cui, come ritengono in molti, è promossa. Se qualcuno che collabora con lei, o che ha modo di contattarla, o che la incrocia al bar ogni mattina mentre prende il cappuccino, è in grado di contattarla *di persona*, le faccia sapere che saremo felici di ospitare *la sua* opinione su queste pagine. **AB**

Vera Slepoj

CLASSIFICHE

Ecco le classifiche di preferenza degli spettatori giapponesi secondo la rivista "Newtype".

TOP TEN SERIE ANIMATE

1) Cowboy Bebop
2) Noir
3) Startup Angel Angelic Layer
4) Kido Senshi Gundam
5) Inu Yasha
6) Aa! Megamisama (Oh, mia Dea!)
7) Card Captor Sakura
8) Sister Princess
9) Gensomaden Saiyuki
10) Taiho Shichauzo! (Sei in arresto!)

TOP TEN PERSONAGGI MASCHILI

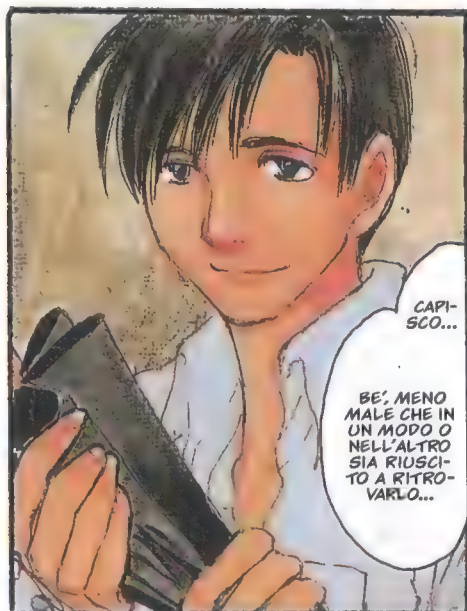
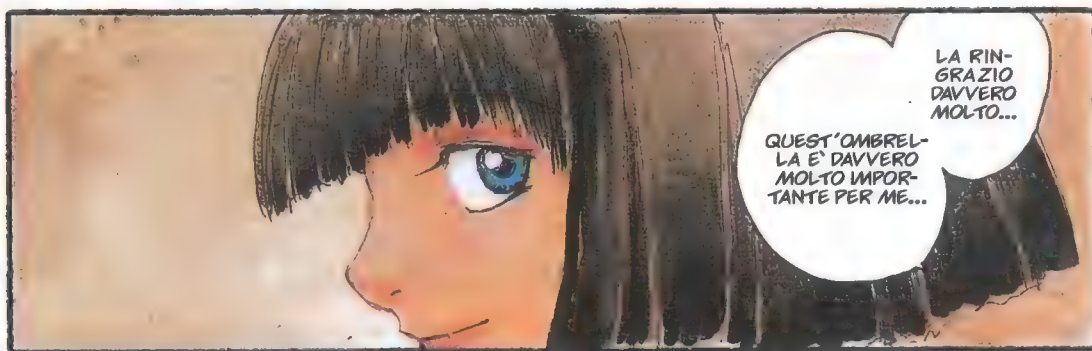
1) Spike Spiegel (Cowboy Bebop)
2) Inu Yasha (Inu Yasha)
3) Liui (Majosenshi Liui)
4) Conan Edogawa (Detective Conan)
5) Itchan (Startup Angel Angelique Layer)
6) Genjo Sanzo (Gensomaden Saiyuki)
7) Bit Cloud (Zoid Shinseiki Zero)
8) Char Aznabul (Gundam)
9) Amuro Rei (Gundam)
10) Claude C. Kenny (Star Ocean EX)

TOP TEN PERSONAGGI FEMMINILI

1) Misaki Suzuhara (Startup Angel Angelique Layer)
2) Belldandy (Oh, mia Dea!)
3) Faye Valentine (Cowboy Bebop)
4) Sakura Kinomoto (Card Captor Sakura)
5) Kagome Higure (Inu Yasha)
6) Ruri Hoshino (Nadesico)
7) Rika Yuumuraki (Noir)
8) Bouquet Mireiyu (Noir)
9) Guu (Jungle wa Itsumo Hare Nochi Guu)
10) Miyuki Kobayakawa (Sei in arresto!)

Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha

PULIZIE DI PRIMAVERA

Questa rubrichetta, iniziata quasi per caso su **Kappa Magazine** 110, tornerà entro brevissimo tempo, visto l'interesse che ha suscitato e la continua richiesta da parte di voi lettori di sapere come si leggono nomi di personaggi e titoli originali giapponesi. Nel frattempo, preme precisare alcune cose sul discorso effettuato tre mesi fa riguardo all'allungamento della U in parole come *shojo* (invece di 'shoujo') o *shonen* (invece di 'shounen'). Vi starete sicuramente chiedendo per quale motivo, vista la traslitterazione da noi usata, l'autrice di **Mars** appaia sulla copertina di **Amici** come 'Souryo' invece del più logico 'Soryo'. Lo stesso dicasi per l'autore del romanzo di **Lodoss**, riportato come 'Ryou' invece del corretto 'Ryo'. E' molto semplice: questioni contrattuali. Nel momento in cui sul contratto di edizione appare un nome traslitterato con un sistema differente, si è comunque costretti a utilizzarlo (tristemente) anche in copertina. Fortunatamente anche i nostri partner giapponesi hanno iniziato ad adottare l'Hebpurn come sistema 'internazionale' e da qualche tempo – per fare un esempio – nei copyright dei volumi originali di Kodansha non si legge più 'Kodansiya', mentre sulle nuove riviste la nostra Fuyumi è finalmente Soryo senza U. Ahh, molto meglio così, no? **AB**

LA RINGRAZIO DAVVERO MOLTO...

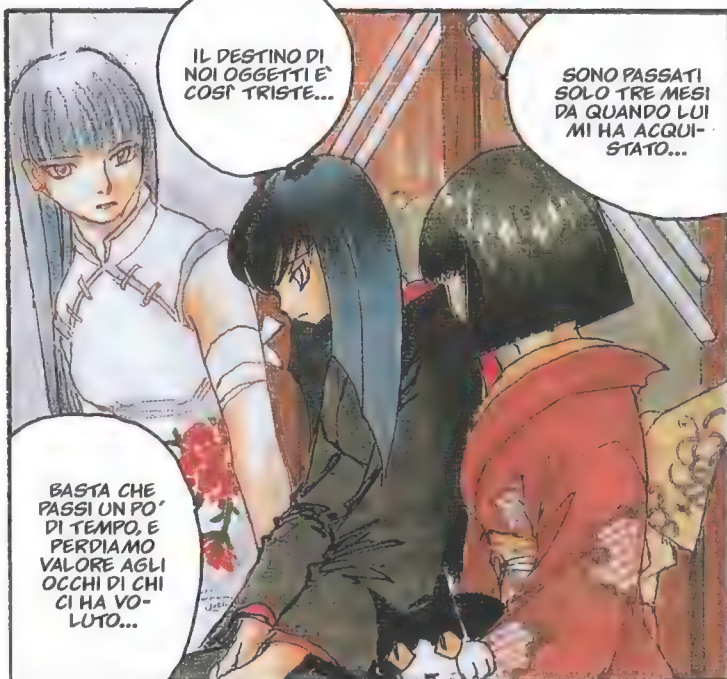
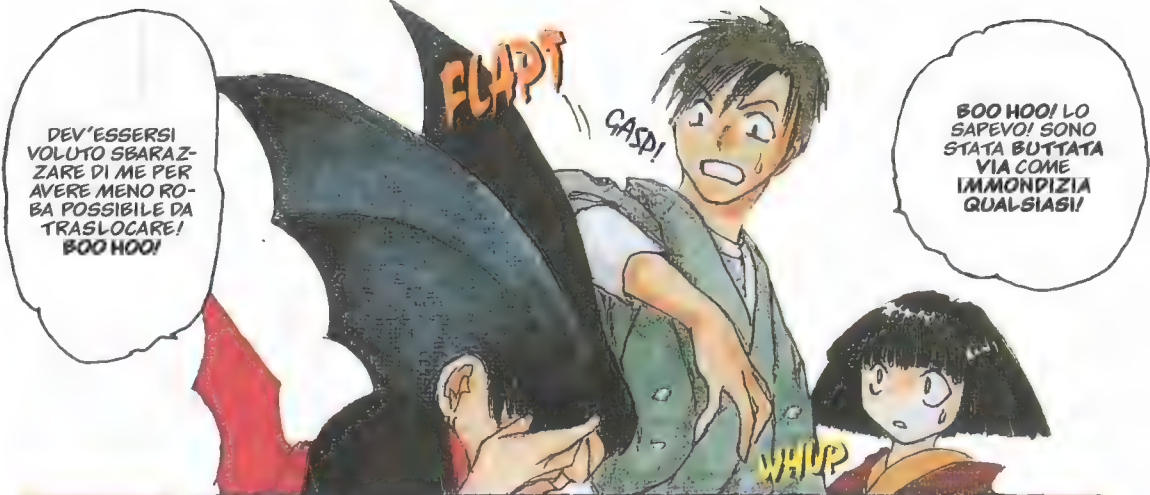
QUEST'OMBRELLA E' DAVVERO MOLTO IMPORTANTE PER ME...

FUGURUMA MEMORIES - CONTINUA (4 DI 9)

FINCHE`, SENZA ALCUN PREAVVISO...

E` PERMESSO? BUONGIORNO...

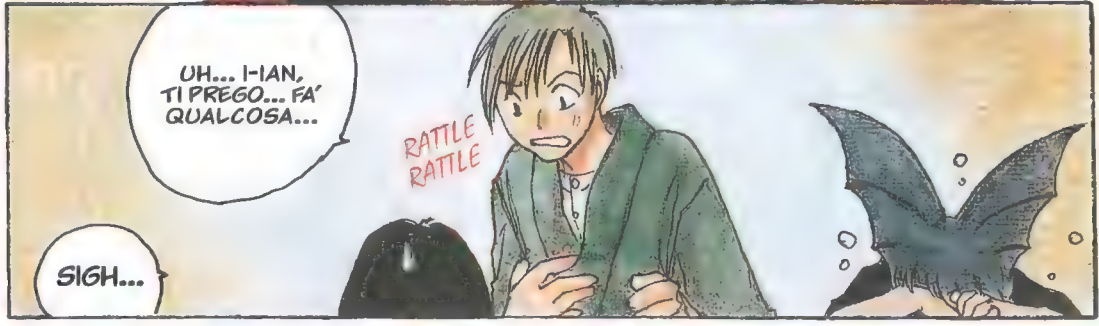
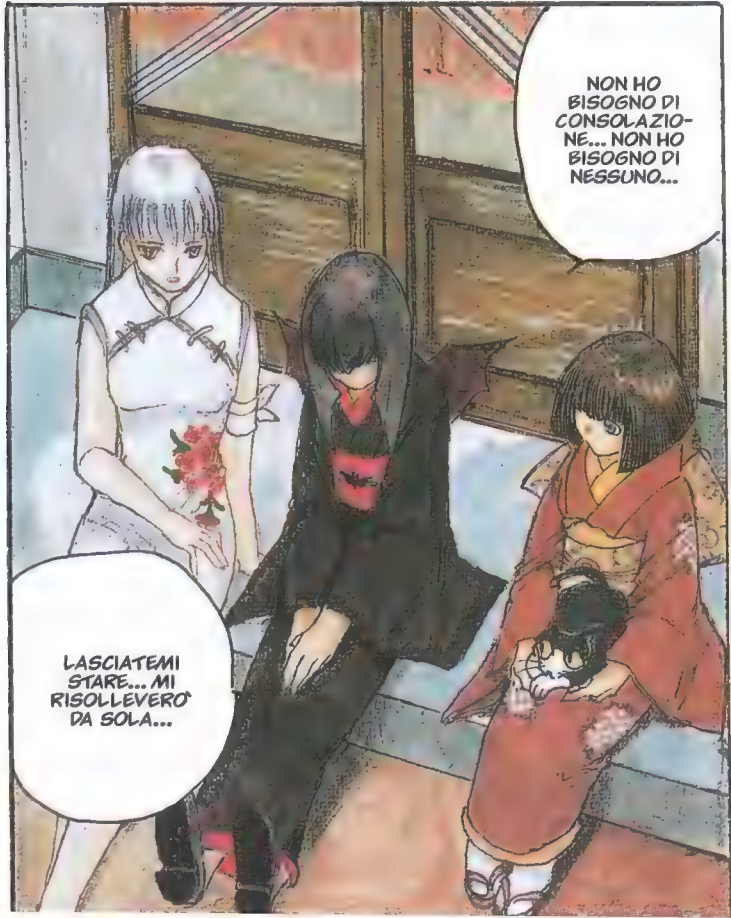
...
FORSE...
...PER GLI ESSERI UMANI QUESTO SIGNIFICA IL VERO BENESSERE...
E COSÌ, DA QUEL GIORNO...
...LA RAGAZZA OMBRELLO RIMASE A VIVERE CON NOI, ALLO STUDIO FUGURUMA...
PALLETTA DI PELO! PALLETTA DI PELO!
SGNOP
MIAU!

GIÀ... AL GIORNO D'OGGI NON VA PIÙ DI MODA CONTINUARE A USARE CON GRANDE CURA UN OGGETTO... SIGH...

DI QUALSIASI ARTICOLO NE PRODUCONO A MIGLIAIA, IN SERIE, UNO DOPO L'ALTRO, E COME SE NON BASTASSE OGNI ANNO ENTRA IN COMMERCIO UN **NUOVO MODELLO...** E LA GENTE VUOLE **SEMPRE** QUALCOSA DI NUOVO...

DEV'ESSERSI VOLUTO SBARAZZARE DI ME PER AVERE MENO ROBA POSSIBILE DA TRASLOCARE! BOO HOO!

FLAP!

GASP!

BOO HOO! LO SAPEVO! SONO STATA BUTTATA VIA COME IMMONDIZIA QUALSIASI!

WHUP

UH... I-IAN, TI PREGO... FA' QUALCOSA...

RATTLE RATTLE

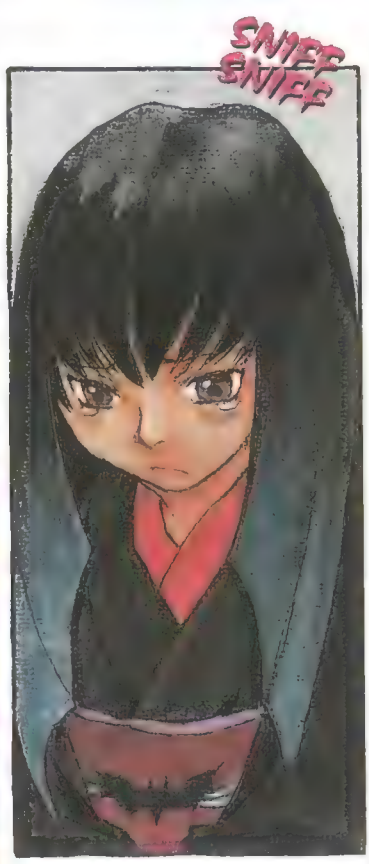
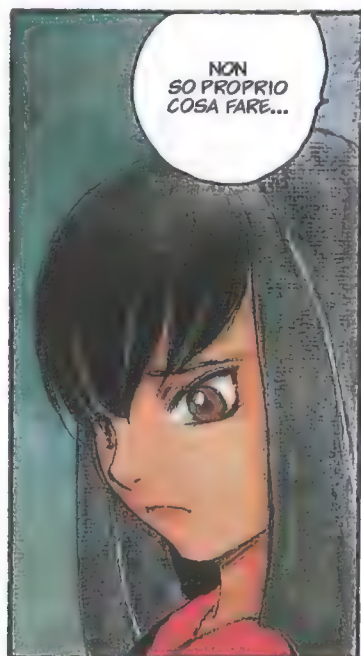
SIGH...

SIAMO NOI, IAN... SIAMO TORNATI...

UN'ORA DOPO...

...CAPISCO... SICCHE' BASTA CHE TI RIPORTI DAL TUO PROPRIETARIO, GIUSTO?
PROPRIO COSÌ!

NON SO PROPRIO COSA FARE...

IL SUO PROPRIETARIO NON ABITA PIU' QUI. SI E' TRASFERITO IN UN'ALTRA CITTÀ...
...E NEANCHE I VICINI HANNO SAPUTO DIRMI DOVE HA PRESO LA SUA NUOVA RESIDENZA...

VI RIPETO CHE SE SONO VENUTA QUI E` SOLO PER VIA DI UN **ERRORE!**
VOGLIO ESSERE RIPORTATA SUBITO AL MIO **LEGITTIMO PROPRIETARIO!**

IAN! EHI, IAN!

POTRESTI VENIRE UN MOMENTO, PER FAVORE?

Kei Tome

FUGURUMA MEMORIES

La ragazza ombrello

...

TRE...

DUE...

UNO...

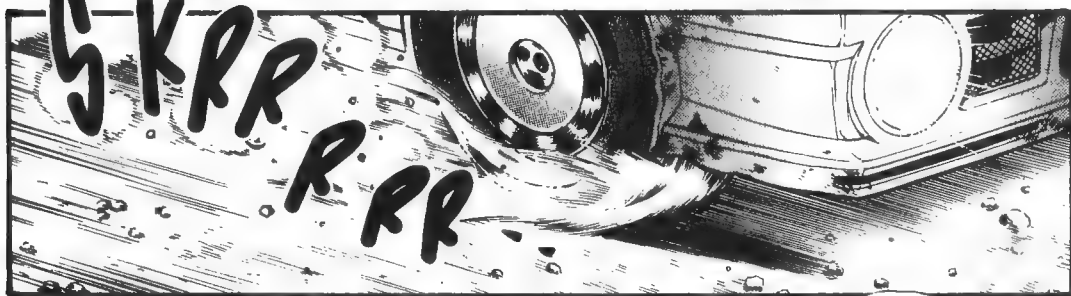
BENE.

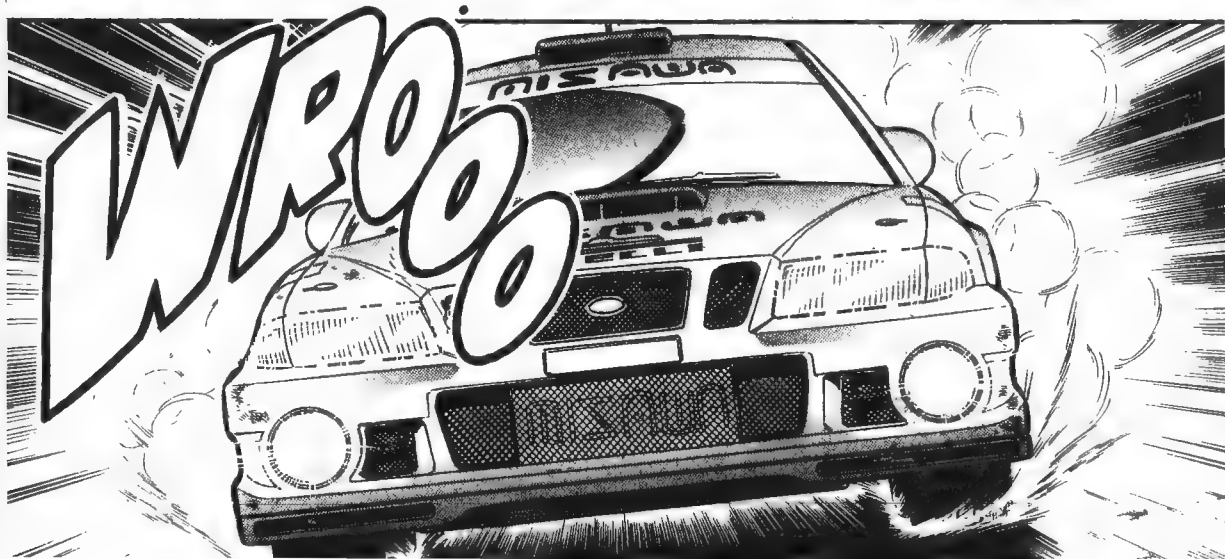
LA REGOLAZIONE DEL CRONOMETRO E' TERMINATA. FALLA PARTIRE.

SKRRRRRR

NON AVER PAURA. SCATTA A TUTTA VELOCITÀ.

PUOI FIDARTI CIECAMENTE DI QUELLO CHE TI DICO.

SONO IL MIGLIOR NAVIGATORE CHE POTEVI SPERARE. PAROLA DI RYUSUKE KUSAKA.

NAVI

Kaoru
Shintani

MISAWA
MISAWA
PIRELLI
NAVI

* WORLD RALLY CHAMPIONSHIP, LA PIU' IMPORTANTE COMPETIZIONE DI RALLY COMPOSTA DA QUATTORDICI GARE. KB
ORA PER LA LOTTA AL TITOLO CI SONO LA SUBARU, LA MITSUBISHI, LA MISAWA E LA PEUGEOT, TUTTE STACCATE DI POCHISSIMO L'UNA DALL'ALTRA!
ULTIMO GIORNO DELL'UNDICESIMA GARA DEL WRC*! NELLA FASE FINALE, LA GIAPPONESE MISAWA HA STRAPPATO LA VITTORIA ALL'ULTIMO ISTANTE ALLA SUBARU, SCHIACCIANDOLA LETTERALMENTE!
PER IL MOMENTO, LA SUBARU È IN TESTA CON UN PUNTO DI VANTAGGIO...
...E PERCIÒ LE ALTRE SQUADRE HANNO ANCORA LA POSSIBILITÀ DI RAGGIUNGERLA!
DUMP

NOTA: QUESTA È UNA STORIA DI FANTASIA, E NON HA NULLA A CHE FARE CON ORGANIZZAZIONI O PERSONE REALMENTE ESISTENTI.

ECCOTI I CENTOCIN-QUANTAMILA DOLLARI RIMANENTI...

$150.000.-

YEEAAHH

YUUUH

YEEEH

YEEEAH

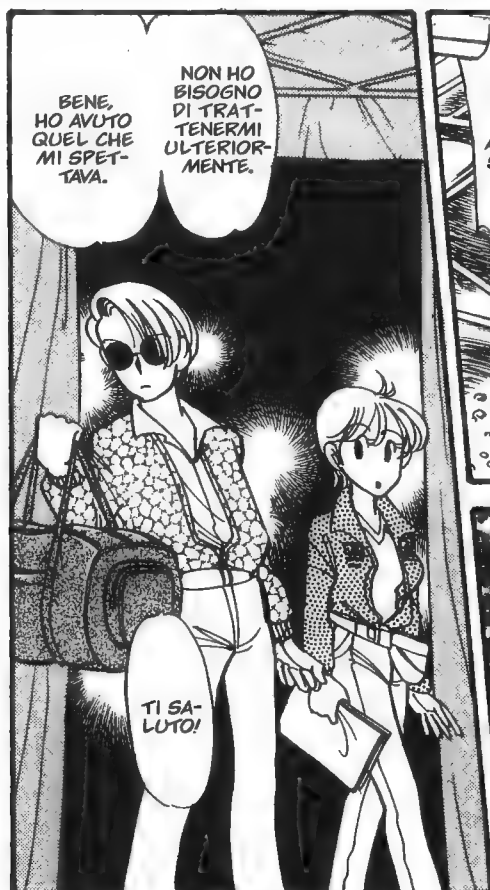
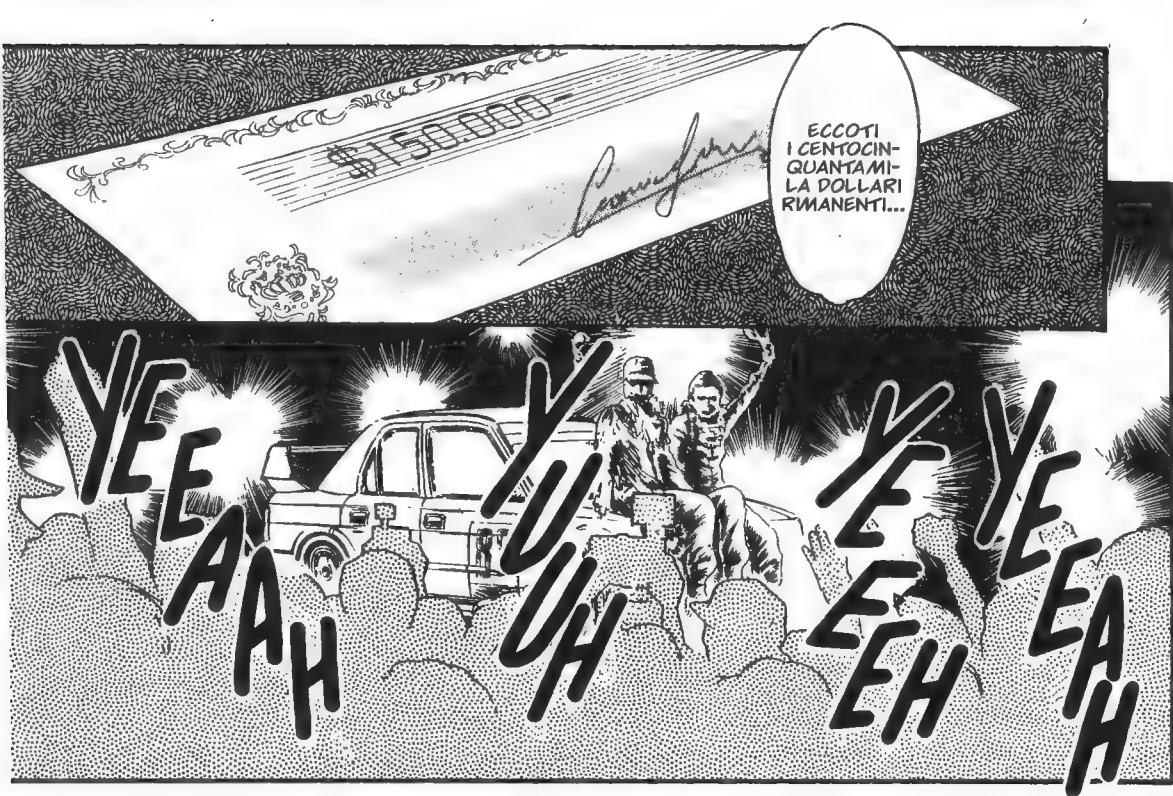
BENE, HO AVUTO QUEL CHE MI SPETTAVA.

NON HO BISOGNO DI TRATTENERMI ULTERIORMENTE.

TI SALUTO!

A-ASPETTA... S-SENTI...

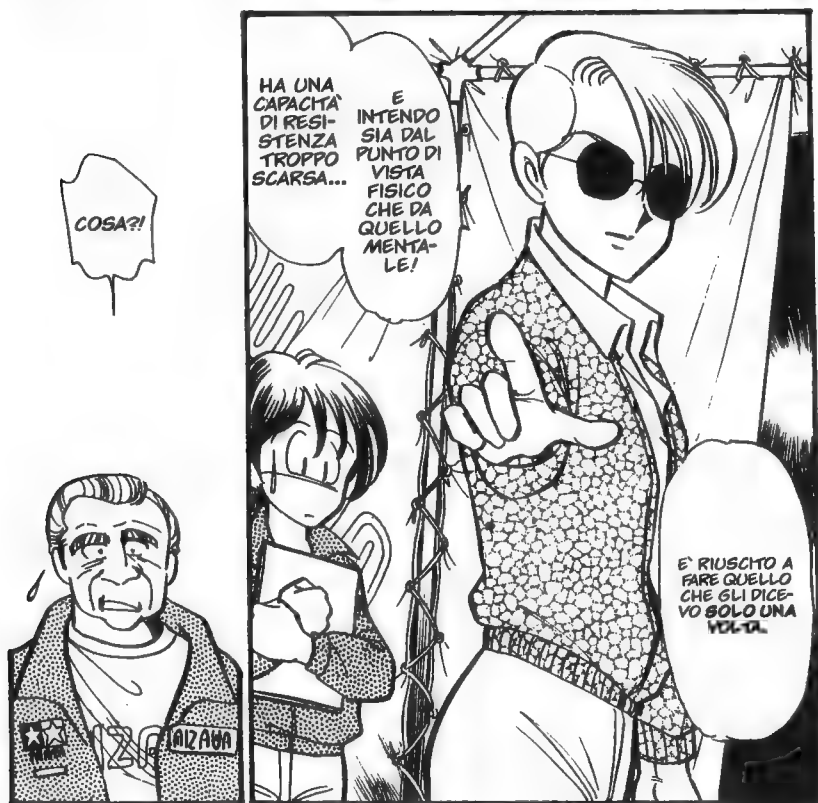
POTRESTI DARCI UNA MANO ANCHE IN FUTURO...?

IN FUTURO?

ESATTO!

SE CI AIUTERAI ANCORA, RIUSCIREMO SICURAMENTE A VINCERE ANCHE LE TRE GARE RIMANENTI!

SE DIVENTASSIMO CAMPIONI MONDIALI, TRECENTOMILA DOLLARI A GARA NON SAREBBERO AFFATTO UN PREZZO ALTO PER NOI!

TE LO DICO SOLO A TITOLO D'INFORMAZIONE.

SE VOLETE CONCLUDERE LA STAGIONE RIMANENDO TRA I PRIMI, LICENZIATE QUEL PILOTA!

COSA?!

HA UNA CAPACITÀ DI RESISTENZA TROPPO SCARSA...

E INTENDO SIA DAL PUNTO DI VISTA FISICO CHE DA QUELLO MENTALE!

È RIUSCITO A FARE QUELLO CHE GLI DICEVO SOLO UNA VOLTA.

LONDRA

MA PERCHÈ SEI SALITO SULLA MISAWA?! NON CI POSSO CREDERE!
SE AVESSI SCELTO LA SUBARU, DOPO QUESTA VITTORIA SAREBBE STATO COME DARE LO SCACCO MATTO AL TITOLO!

VINCENDO LA PROSSIMA GARA A SANREMO, LA VITTORIA FINALE SAREBBE STATA CERTA, SENZA NEMMENO ASPETTARE L'ULTIMA CORSA.
COSÌ AVRESTI POTUTO CHIEDERE UN CACHET PIÙ ALTO!

PREPARAMI TUTTE LE COSE CHE TI AVEVO ORDINATO PRIMA DELLA PROSSIMA SETTIMANA.
WHUP

EHI... TE NE VAI DI GIÀ?

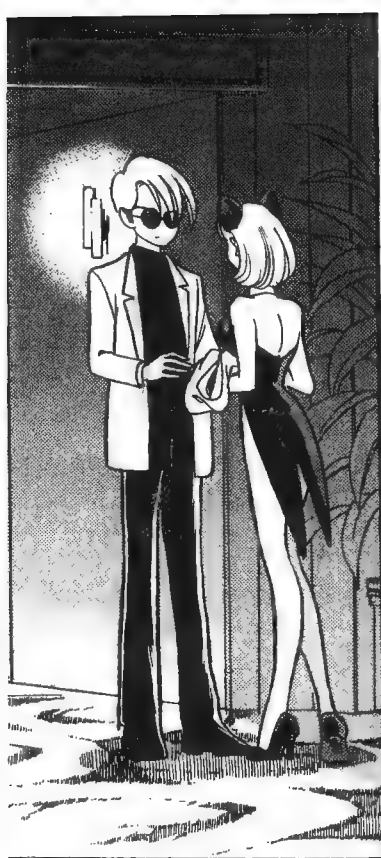
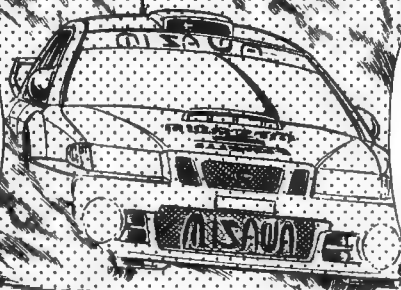
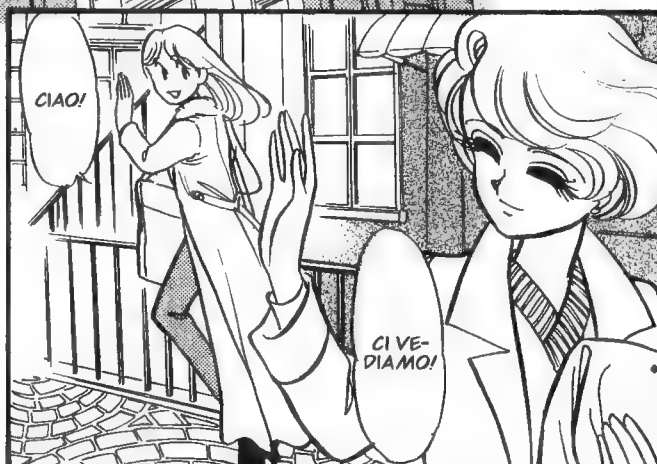
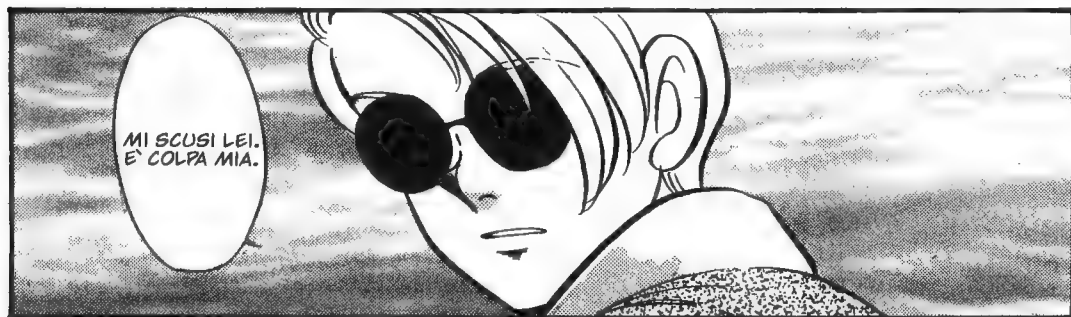
* TIME CONTROL CHECK: TAPPE PRESTABILITE NEL PERCORSO DEI RALLY IN CUI VIENE PRESO IL TEMPO ALLE AUTO.

SÌ...
UNO DOPPIO!
GRADISCE UN ALTRO BICCHIERE?

E` NEL SUO STESSO CAMPO DI LAVORO?
QUEL-L'UOMO... E` GIAPPONESE, VERO?

LUI E` UN APPALTATORE DELLA VIT-TORIA.
PER NIENTE.

COME?

ACCETTA DI FARE DA NA-VIGATORE IN CAMBIO DI UN COMPENSO.
E` UN NA-VIGATORE PROFES-SIONISTA DI GARE DI RALLY.

CORRENDO SECONDO LE SUE INDICAZIONI, QUALUNQUE MACCHINA, ANCHE LA PIU` SCADENTE, RIUSCIREBBE A VINCERE!
E` UNA SPECIE DI SUPER COMPUTER CON LE GAMBE!
MISAWA
SUPPONGO CHE IL SUO CACHET DI NAVIGATORE SIA ALTISSIMO...
MA E` MAGNIFICO!
ORA CAPISCO PERCHE` SI E` IMPAPPINATO ORDINANDO IL CONTO...
...
AH... A PROPOSITO... CHE NE DICI SE ANDIAMO A MANGIARE QUALCOSA INSIEME, DOPO IL LAVORO?
VOLEVA UNO SCOTCH DOPPIO, VERO? ARRIVA SUBITO!
INSOMMA...
INTORNO AI TRECENTO O CINQUECENTOMILA DOLLARI A GARA, DICONO...

GRAZIE MILLE!
CIAO!
CI VE-DIAMO!
TUMP
OH!
MI SCUSI!
MI SCUSI LEI. E` COLPA MIA.
MA...
LEI E`...

MI CHIAMO TRACY...
...TRACY MACLEGGER...
PIACERE, SIGNOR...
SIGNOR?
RYUSUKE. RYUSUKE KUSAKA.
SIGNOR KUSAKA...
HO SENTITO CHE LEI PARTECIPA ALLE GARE DI RALLY...
È STATO JAMES A DIRTELO?
GIÀ... LUI È UNO DEI CLIENTI ABITUALI DEL NOSTRO LOCALE...
MI DISPIACE, MA TEMO CHE NON POTRETE ANNOVERARMI FRA DI LORO, DATO CHE NON BEVO ALCUNA BEVANDA ALCOLICA...
DUNQUE... COME POSSO ESSERTI UTILE?
COM'È FORMALE... BE', NON IMPORTA!
VORREI CHE LEI MI FACESSE DA NAVIGATORE!

EHI!
ASCOLTAMI, ALMENO!
GRAB
C'È UNA GARA CHE DEVO VINCERE A TUTTI I COSTI!
TI PAGHERÒ LA COMMISSIONE, COSA CREDI?!
GUARDA CHE MACCHINA!
VLAM

CHE NE DICI?
NON E` UN GIOIELLINO IN GRADO DI PARTECIPARE AL WRC?!
UNA LANCER EVOLUTION VI... IL MODELLO DELLA STAGIONE PRECE-DENTE.
NON HAI ALCUNA POSSIBILITA` DI VINCERE. LASCIA PERDERE.
IN-SOMMA!

NON STO DICENDO CHE VOGLIO PARTECIPARE AL WRC!
SI TRATTA DELLA VERMILION CUP!
LA VERMILION CUP?

NON LO SAPEVI?!
?

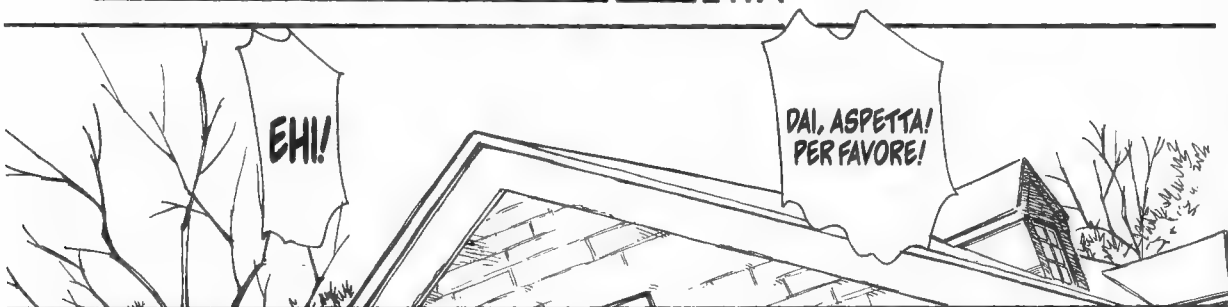
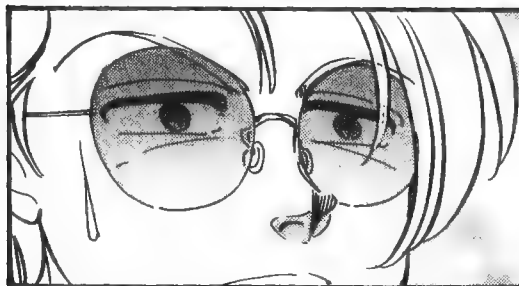
UNA GARA DI STANDARD NAZIONALE, PROPRIO COME SI INTUISCE ANCHE DAL NOME...

L'ULTIMA GARA DEL WRC È IL RALLY DELLA GRAN BRETAGNA, CHE SI TIENE IN INGHILTERRA.
INSIEME A QUELLI DI MONTECARLO E DEL SAFARI, HA UNA LUNGA STORIA TRA LE GARE DEL WRC.
CASTROL
FWU

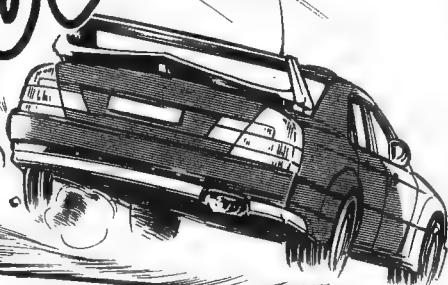
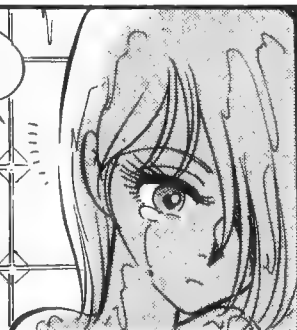
...CHIAMATO ANCHE...
...IL RALLY DELLA PORTA...

SOLO CHE IL RALLY DI GRAN BRETAGNA HA UNA CARATTERISTICA PARTICOLARE...

DATA LA STAGIONE IN CUI SI TIENE, TUTTO IL PERCORSO È COPERTO DALLA NEBBIA...
PER QUESTO MOTIVO È DIFFICILISSIMO PREPARARE GLI APPUNTI CON SOLI DUE GIORNI DI PROVE.
OH... INTENDI IL PACE NOTE CHE SI PREPARA NELLA CORSA DI PROVA PRIMA DELLA GARA...?
IL PERCORSO È STUDIATO SEMPRE IN MODO CHE NON CI SIANO GRANDI CAMBIAMENTI RISPETTO ALLA GARA DELL'ANNO PRIMA.
PERÒ, A SECONDA DEI LUOGHI TOCCATI, SI CERCA DI RICREARE LE IMPROVVISE CONVERSIONI OPPOSTE.
IN QUESTO MODO, I DATI DELL'ANNO PRECEDENTE POSSONO ESSERE UTILIZZATI SOLO COME INFORMAZIONI DI PARAGONE.
SE SOLO SI TENESSE UN MESE PRIMA, NON CI SAREBBE ALCUN PROBLEMA.
LA VERMILION CUP SI TIENE NELLO STESSO PERCORSO PREVISTO PER IL RALLY DI GRAN BRETAGNA DELL'ANNO IN CORSO.
OOH...
ALLORA, DOPO AVER CORSO LA VERMILION CUP, ANCHE SE SI DOVESSE CORRERE IL RALLY DI GRAN BRETAGNA NELLA NEBBIA, NON CI SAREBBE ALCUN PROBLEMA?
206 WRC
ESSO
PROPRIO COSÌ. PER QUESTO MOTIVO, NONOSTANTE SI TRATTI DI UNA GARA DI STANDARD NAZIONALE, VI PARTECIPANO NUMEROSE SQUADRE ISCRITTE AL WRC.
SI TRATTA DI UNA CORSA CHE APRE LE PORTE AL RALLY DI GRAN BRETAGNA... ECCO PERCHÉ È SOPRANNOMINATO...
...IL RALLY DELLA PORTA...

TU CHE POSTO OCCUPI NELLA CLASSIFICA NAZIONALE?
COME? AH, L-LA CLASSIFICA... EHM... BE', ECCO... HO PARTECIPATO A CIRCA CINQUE GARE... IN DUE DELLE QUALI SONO **ANCHE** ARRIVATA AL TRAGUARDO...
COMUNQUE, SI TRATTA DEI COSIDDETTI RALLY DELLA DOMENICA.
...
EHI!
DAI, ASPETTA! PER FAVORE!
SONO IL MIGLIOR NAVIGATORE SULLA PIAZZA, MA MI SERVE QUALCOSA CHE ALMENO **ASSOMIGLI** A UN PILOTA!
QUELLA... È LA MACCHINA DEL MIO FIDANZATO... CI SAREMMO DOVUTI SPOSARE...
...MA PURTROPPO... È MORTO IN UN INCIDENTE... SEI MESI FA...

QUELLA MACCHINA GLI È COSTATA MOLTI SACRIFICI... CI HA MESSO TUTTE LE SUE FORZE...
ORMAI, PERÒ, È DESTINATA AD ARRUGGINIRSI CHIUSA IN GARAGE...
IO...
...SOLO QUANDO RIUSCIRÒ A POSARE LA COPPA SULLA SUA TOMBA...
SOLO ALLORA POTRÒ DIRGLI ADDIO...
RIUSCIRÒ DI NUOVO AD ANDARE AVANTI...
IN FUTURO...

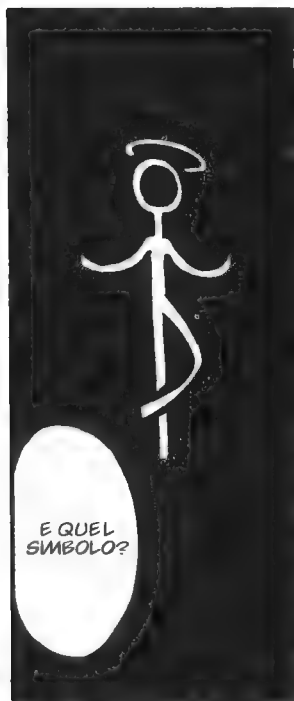
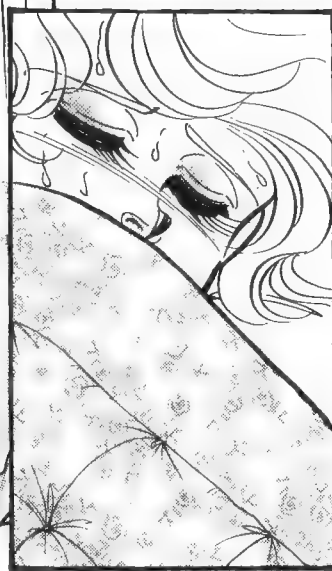
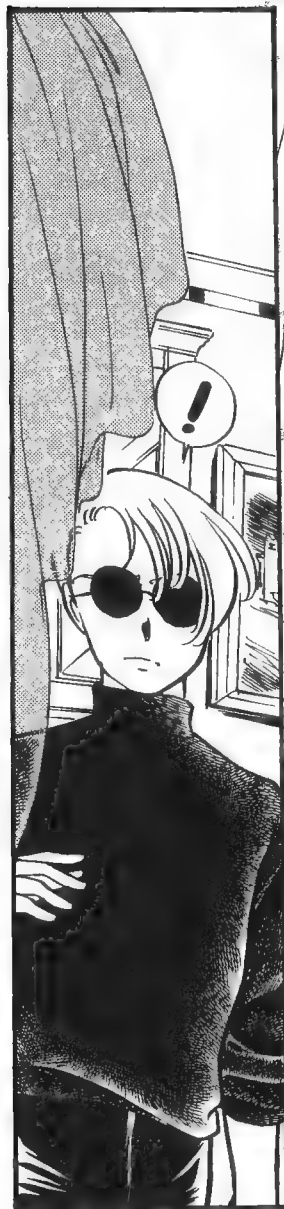
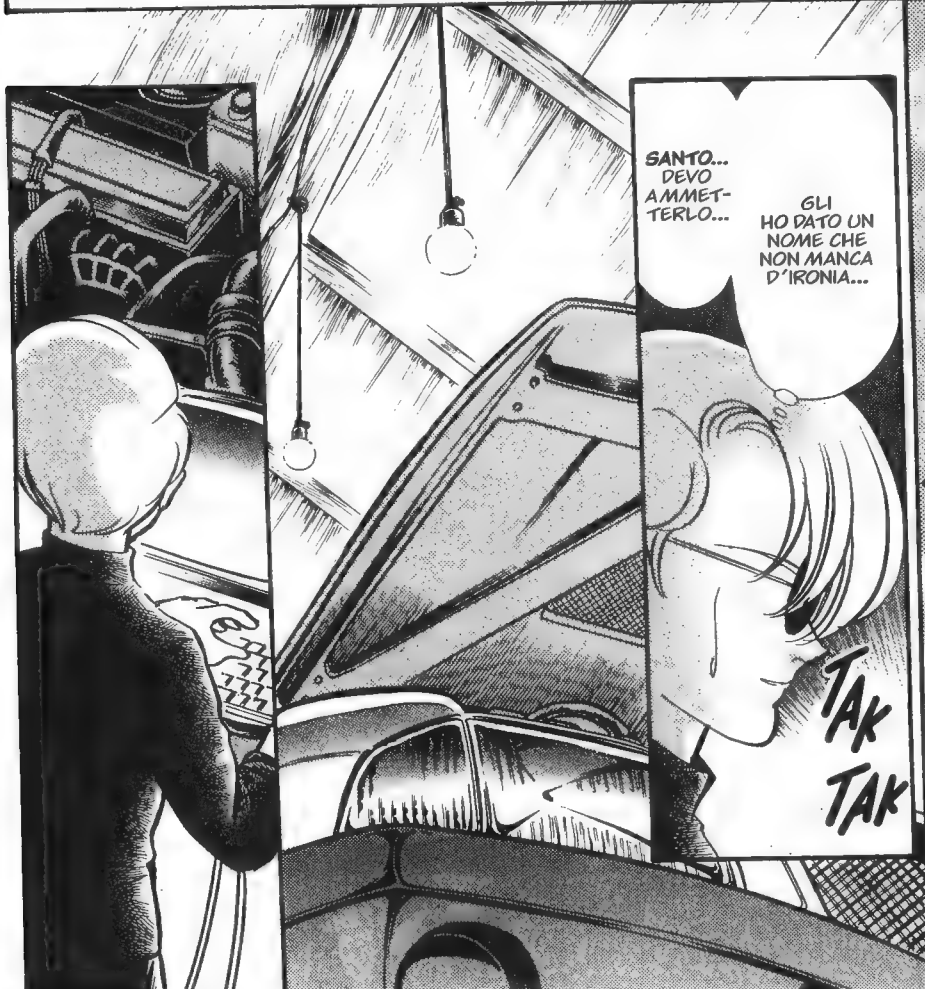
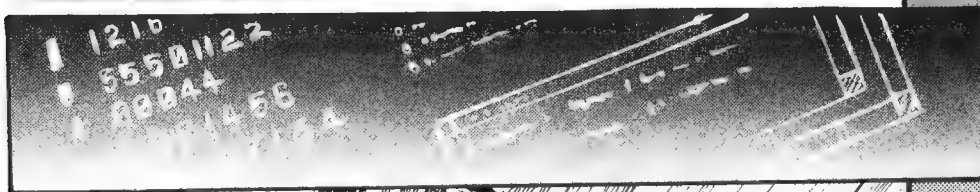
WROOOOOOM
SKREEEEE
PREMI L'ACCELE-RATORE!
SCHIAC-CIALO FINO IN FONDO!
IL CAMBIO DI MARCIA E' LENTO!
CLANK
SKREEEEE
WROOOOOOM

HAI SUPERATO I CENTOCINQUANTA SECONDI DI PENALITÀ! SEI SQUALIFICATA!
WROOOOOO
SSSSSHHHHH
OHI OHI OHI!
IL MIO SEDERE, LA MIA SCHIENA...
E MI SI SONO PURE SPELLATE LE MANI...
CHAK KLUNK
!
BENTORNATO. DOVE SEI STATO?
SONO ANDATO A PRENDERE GLI APPARECCHI.

COS'È QUELLA ROBA?

UN BLACK BOX.

È UN COMPUTER DOTATO DI 512 BIT E 40 GIGABYTE.

L'HO ASSEMBLATO IO IN PERSONA, PERCIÒ È SPECIALE.

NON HA NULLA A CHE VEDERE CON QUELLI IN COMMERCIO.

AH... EHI!
THUMF
HAI UNA FEBBRE DA CAVALLO! MA PERCHE` NON ME L'HAI DETTO?
SMAK
SCU-SAMI...
NON PREOC-CUPARTI, RESTA A LETTO.
VADO A PRENDERTI UN'ASPI-RINA.
DEVE STARE AL CALDO. SER-VONO ALTRE COPERTE.
CHAK

TAK TAK TAK TAK
POP
SANTO... DEVO AMMETTERLO...
GLI HO DATO UN NOME CHE NON MANCA D'IRONIA...
PAF
TAK TAK

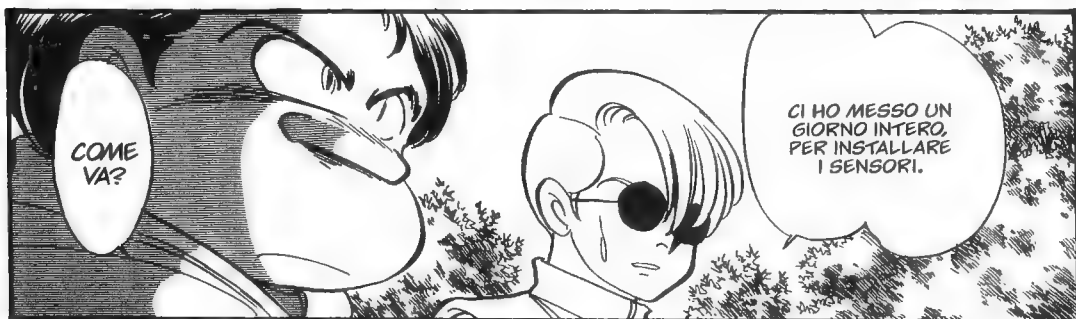
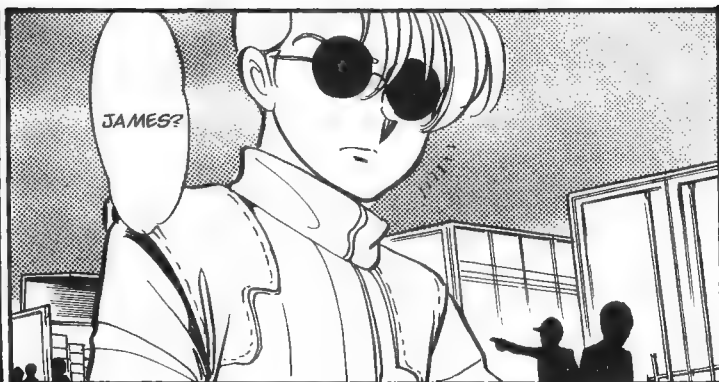
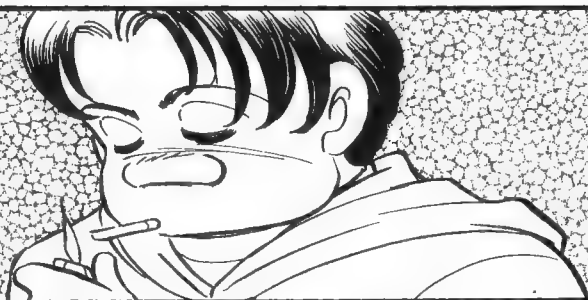
WROOOOOOOOM
WROOOOOOOM
206 WRC
ESSO
NIENTE MALE...
NONOSTANTE SI TRATTI DI UN RALLY NAZIONALE, STANNO ARRIVANDO UNA DIETRO L'ALTRA TUTTE LE MACCHINE ISCRITTE AL WRC...
E TRA I PILOTI CE NE SONO DI PRIMISSIMA CLASSE...

EHI!
JAMES?

CI HO MESSO UN GIORNO INTERO, PER INSTALLARE I SENSORI.
COME VA?

DOV'È FINITA MISS CONIGLIETTA?

MI CHIEDO COME SE LA CAVERÀ...
HA PROBLEMI DI STOMACO A CAUSA DELLA TENSIONE NERVOSA.

TI RINGRAZIO.
COMUNQUE SIA, MI SONO ASSICURATO UNA SQUADRA DI SERVIZIO.
START

DUNQUE... PER QUANTO HAI ACCETTATO QUESTO LAVORO?

I SUOI RISPARMI AMMONTANO A 8200 STERLINE INGLESI.
SE VINCERÀ QUESTA GARA, IL PREMIO SARÀ DI 13500 STERLINE, E INOLTRE VENDENDO LA MACCHINA POTRÀ OTTENERNE 6800.

28500 STERLINE?!
MA CHE DIAVOLO! DOPO AVER PAGATO IL COMPENSO A QUELLI DELLA SQUADRA, NON TI RIMARRANNO NEMMENO I SOLDI PER LE SPESE DI MANUTENZIONE DEL COMPUTER!
COS'È, CI SEI ANDATO A LETTO?
PIANTALA. NON SONO UN PLAYBOY DA STRAPAZZO.
ALLORA PERCHÈ HAI ACCETTATO PUR SAPENDO CHE NON CI AVRESTI GUADAGNATO NULLA?

PER COLPA DI SANTO... NON HA SAPUTO RIMANERE INDIFFERENTE...
...ALL'ABITO CHE QUELLA RAGAZZA TIENE NELL'ARMADIO.

ECCO, LO SAPEVO. **VANEGGIA!**

SGUSABI BER L'ADDESA.

PROOT

WROOOOOOO

SIAMO DIVISI IN DUE GRUPPI, L'**A** E QUELLO DELLE MACCHINE **F2**. COMUNQUE, SI PARTE SEGUENDO L'ORDINE D'ISCRIZIONE.

PREPARATI PSICOLOGICAMENTE, PERCHE' SARA' UNA BATTAGLIA DI **SS***, TUTTI CONTRO TUTTI, I MIGLIORI E I PEGGIORI!

OK!

HO SENTITO IN GIRO TANTE VOCI SU DI TE... PARE CHE TU SIA **VERAMENTE** ABILE...

MI HANNO CHIESTO **QUANTO** TI HO PAGATO...

E C'E' STATO ANCHE UN TIZIO CHE HA AVANZATO L'IPOTESI CHE IO TI ABBIA CONCESSO IL MIO **CORPO**...

WROOOOOO

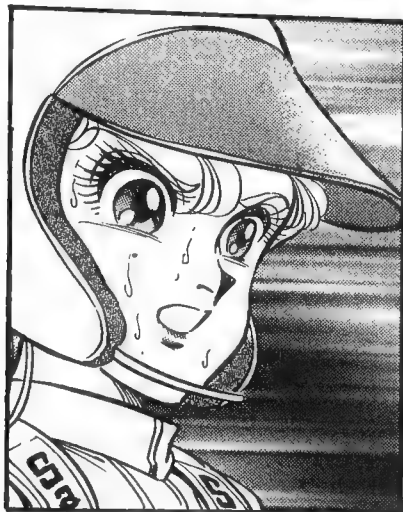
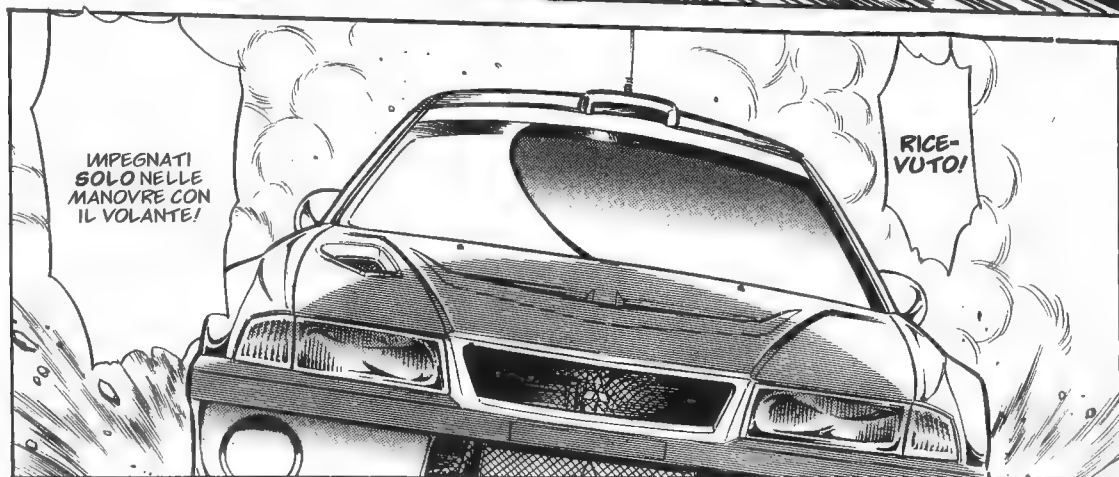
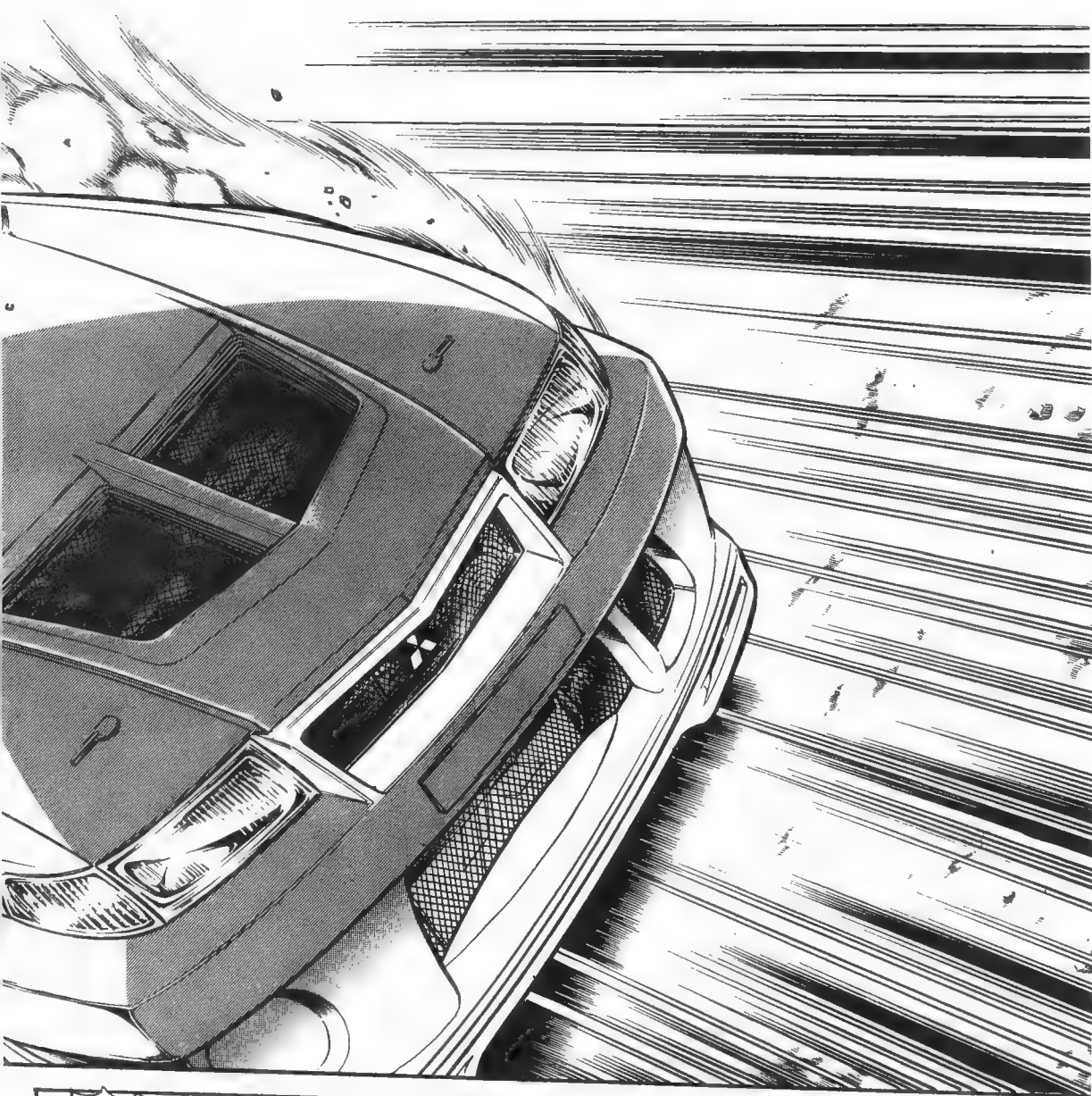
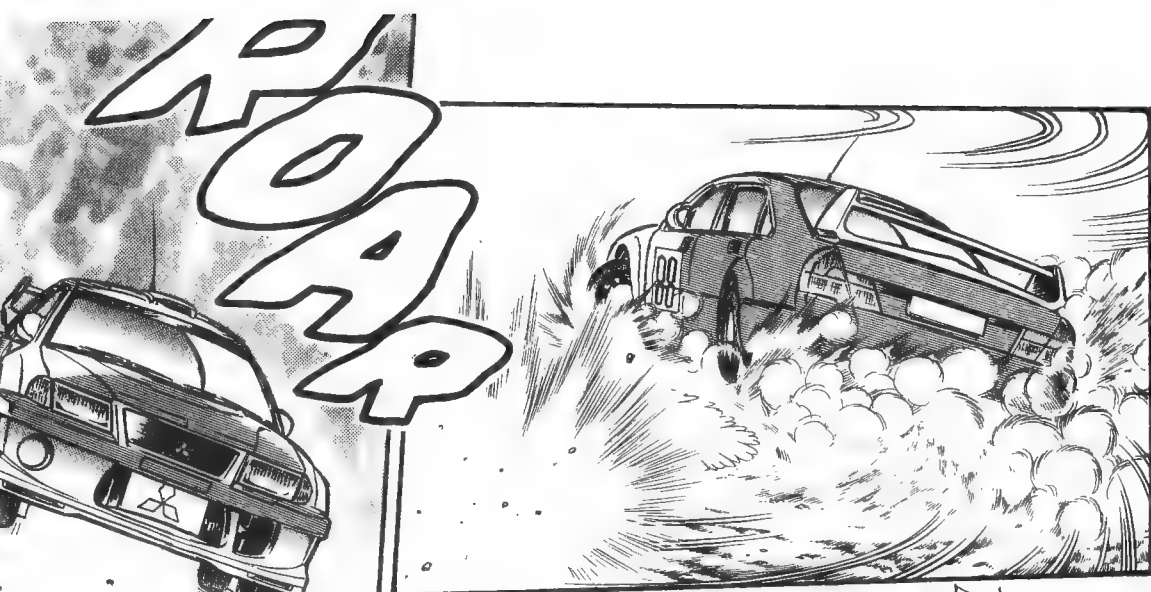
LASCIALI BLATERARE.

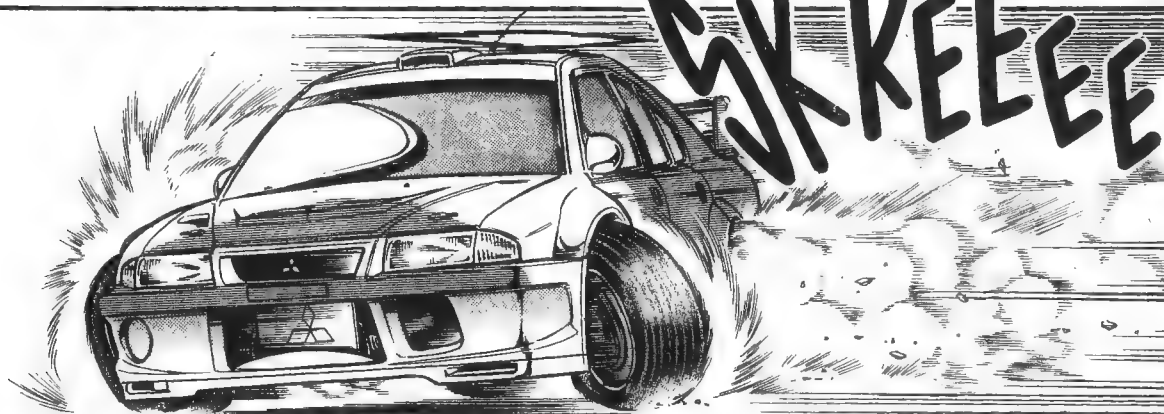
MA... IO...

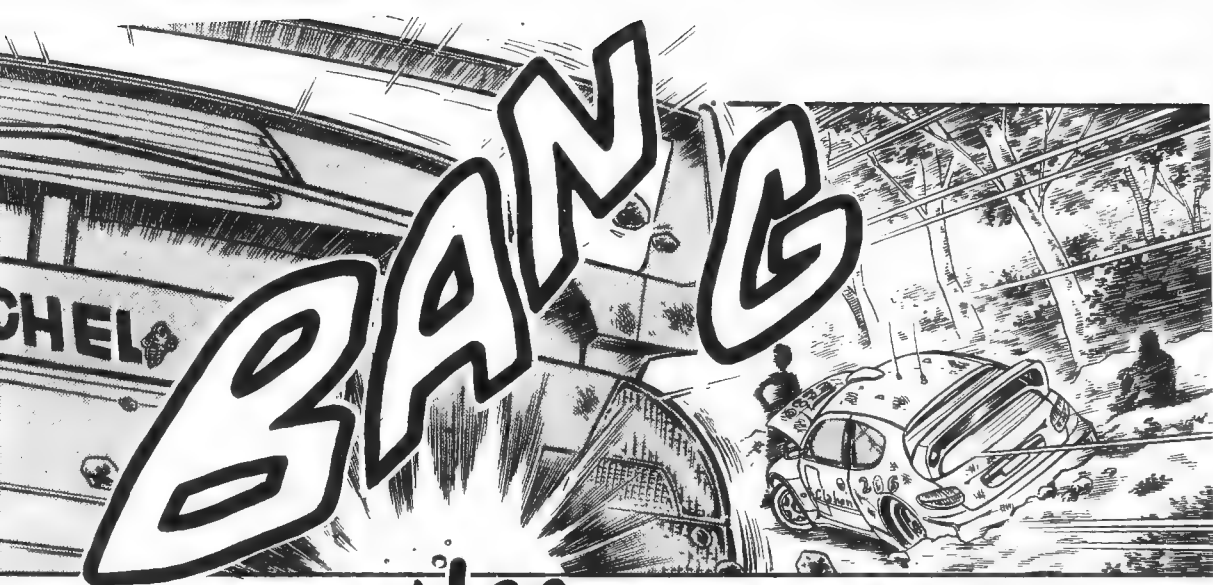
* **SPECIAL STAGE**: IL TRATTO DI TIME ATTACK. IN BASE AL TEMPO TOTALE REGISTRATO IN QUESTI TRATTI, SI DECIDE IL VINCITORE. KB

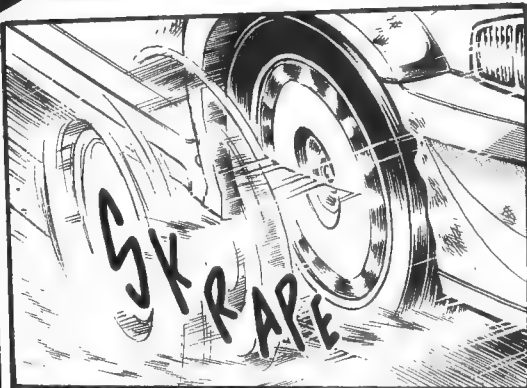
VROOOOO

NON C'E' BISOGNO DI AVERE FRETTA!
A TUTTI I CONTROLLI PENSERO' IO CON SANTO!

RICE-
VUTO!
IMPEGNATI
SOLO NELLE
MANOVRE CON
IL VOLANTE!

ROAR
CURVA A SINISTRA, IN TERZA!
CHAK
ALLA PROS-SIMA, A DE-STRA!
CONTINUA IN TERZA!
SÌ!
CLANK
CLANK
SBAM
TAK TAK TAK
BRAVA! CONTINUA COSÌ!

KLAK
KLAK
SHAK
DIRITTA, IN QUINTA!
SUBITO A SINISTRA, IN SECONDA!
SKREEEE
TAK TAK TAK TAK
FLASH
FLASH
FLASH
CORREZIONE DEGLI ERRORI ACCIDENTALI.
MODIFICA DELLA PRESSIONE DI SOVRALIMENTAZIONE.

BANG

WROOOO OORR

L'UTIMO SS... E POI SARÀ TUTTO FINITO...
CROCK CROCK
PER IL MOMENTO...
DAL PUNTO DI VISTA DEL TEMPO COMPLESSIVO...
SIAMO ALLA PARI CON UN'ALTRA SQUADRA. TUTTE LE ALTRE SONO IN NETTO RITARDO.
ANCHE LA SUBARU APPENA PARTITA HA LO STESSO TEMPO NOSTRO...
...REALIZZANDO UN TEMPO MIGLIORE DI QUELLA, POTREMO VINCERE.
QUATTRO...
TRE...
DUE...
UNO...
START!
WROOOM
TAK TAK

RUSSH
WROOOOO
A SINISTRA!
IN SECONDA!
ANCORA A SINISTRA, MA AUMENTA IN TERZA!
TAKTAK
SKRAPE
SKRIIII
UH?!
UN ERRORE NEI DATI SULLA SUPERFICIE?!

AAH!
WHAM
DANNA-
ZIONE!
SCUSA!
TUTTO
BENE?
NON E'
NIENTE!
NON PREOC-
CUPARTI E VA'
AVANTI! SIA-
MO ANCORA
IN GARA!
WROOO
BRZZZZT
AH?!

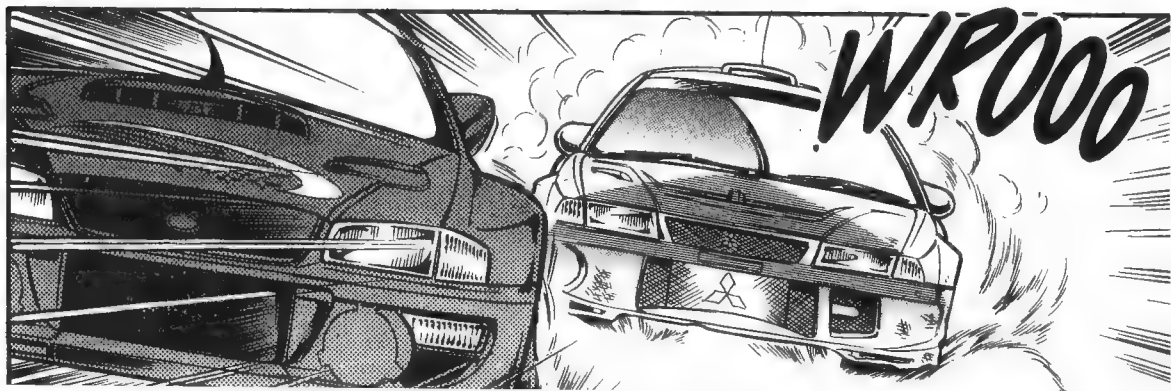
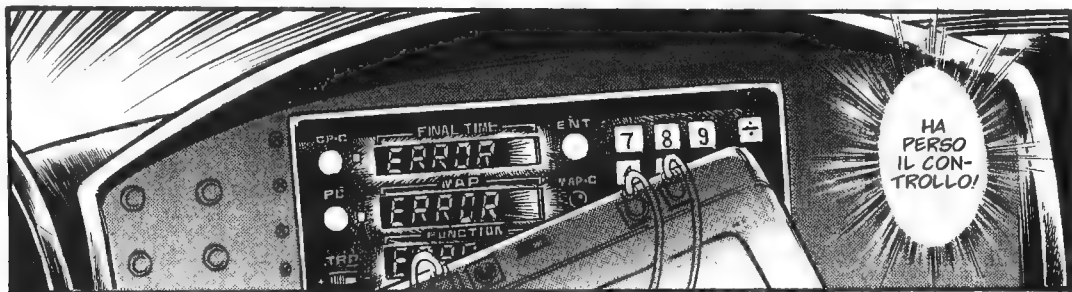
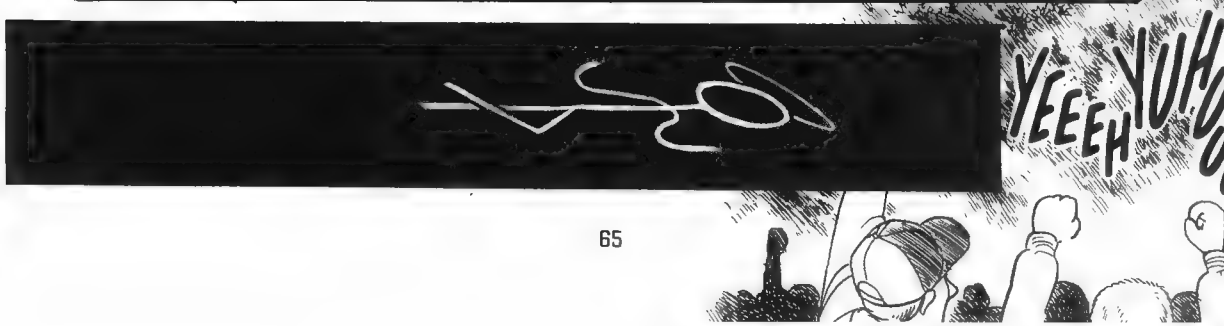
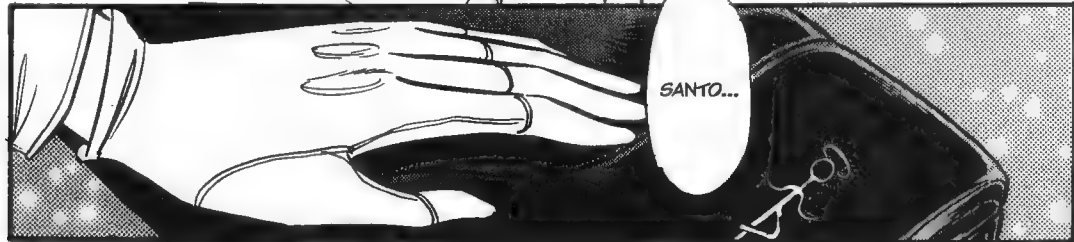
SSHAK
340MB microdrive
SANTO È ANDATO IN TILT!
BLIIP
Error
NON È POSSIBILE! IL CONTROLLO DELLA MACCHINA È...
WROOOOO
RYU! LA SUBARU È LAGGIÙ!
THUMP THUMP
HA UNA GOMMA FORATA! CHE FORTUNA! SORPASSALA!
V-VORREI, MA NON RIESCO AD AUMENTARE LA VELOCITÀ!
C'È QUALCOSA CHE NON VA!
SANTO!
ACCIDENTI! SI È BLOCCATO!

È FINITA! SI FERMERÀ...

THUMP

WROOOOOOO

WROOOOOM
VERMILLION RALLY
GOAL
STUMP

...
...AB-
BIAMO
VINTO?
SIAMO
RIUSCITI A
OTTENERE
LA VITTO-
RIA?
YEEEEEEEAH
E ANCH'IO... POTRÒ DIRGLI... ADDIO...
FINALMENTE... ORA POTRÀ RIPOSARE IN PACE...
SANTO...
YEEEH
YUHUUU

STRAORDINARIO!
I GIORNALI SPORTIVI L'HANNO ADDIRITTURA RIPORTATO IN PRIMA PAGINA A CARATTERI CUBITALI!

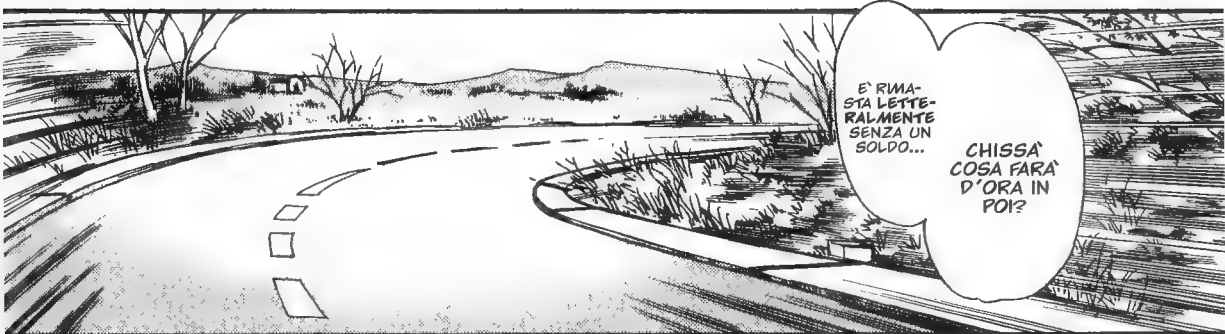
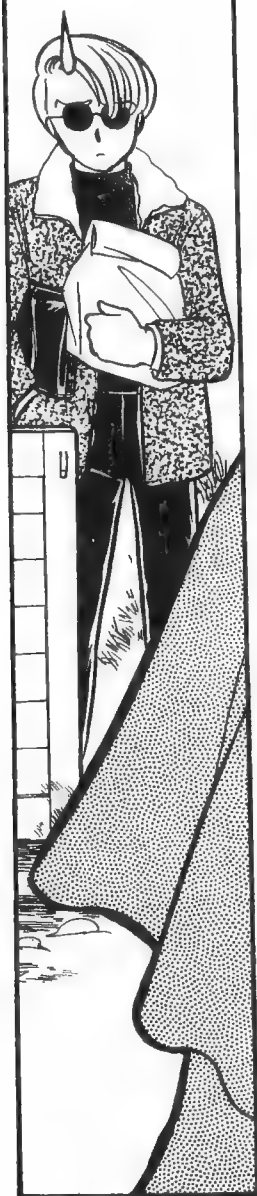
IMMAGINO CHE TI STIANO ARRIVANDO IN MASSA LE RICHIESTE DELLE GRANDI SQUADRE, VERO?
CON QUALE PARTECIPERAI ALLA DODICESIMA GARA?
PER QUEST'ANNO CON NESSUNA.

E' NATURALE... UNA PRIVATA, PER GIUNTA QUASI PROFANA, E' RIUSCITA A FAR ABBASSARE LA CRESTA ALLE SQUADRE UFFICIALI!

COME?
IL MIO COMPUTER E' ANDATO COMPLETAMENTE DISTRUTTO. DEVO RICOSTRUIRLO TUTTO DACCAPO.
SI SONO VERIFICATI DEI BUG ANCHE NEL PROGRAMMA DEL SISTEMA.

LEI...
TRACY TI HA FATTO SAPERE QUALCOSA?

IL VERSAMENTO E' STATO FATTO.
TUTTI I SUOI RISPARMI, IL PREMIO VINTO E IL DENARO RICAVATO DALLA VENDITA DELL'AUTO E DELLA CASA.

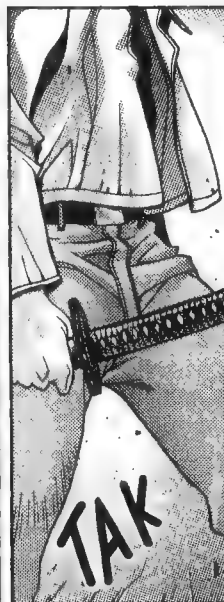
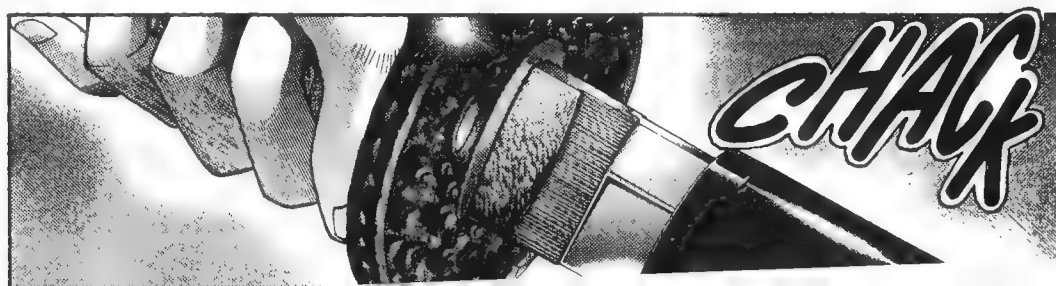
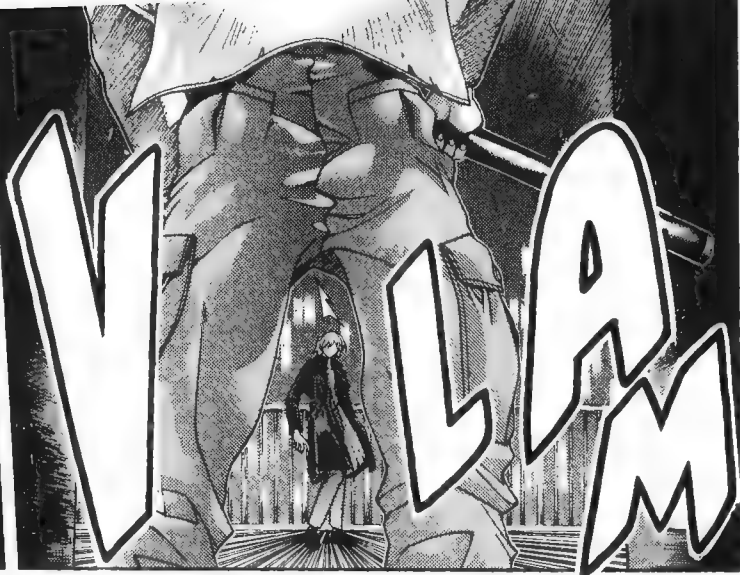
È RIMASTA LETTERALMENTE SENZA UN SOLDO...
CHISSÀ COSA FARÀ D'ORA IN POI?
CHE NE SO? IO SONO SOLO UN NAVIGATORE...
SE INVECE DI UNA RAGAZZA FOSSE UN'AUTO, POTREI FARLA CORRERE FINO AL TRAGUARDO...
BENE... I PEZZI DI RICAMBIO VERRÒ A PRENDERLI LA SETTIMANA PROSSIMA!
JAGUAR
SONO IL MIGLIORE PER QUANTO RIGUARDA LE MACCHINE, MA NON PER GLI ESSERI UMANI...
SONO UN NAVIGATORE, NON UN SANTO...

SANTO TORNERÀ DI NUOVO A CORRERE...
SCUSA, MA NON HO PIÙ NULLA.
TI DI-SPIACE SE...?

NAVI - FINE

Satoshi Shiki - **KAMIKAZE**

THUMP THUMP
TAK
TAK
TAK

CHI DIAVOLO SARÀ QUELL'UOMO?!
HANF!
SONO CERTO CHE MI STIA SEGUENDO PERCHE` SA CHE FACCIO PARTE DEI KEGAINOTAMI!
HANF!
VLAM

FIUUUUUUUU

CHAK

PERFETTO! QUI SULLA TERRAZZA POTRÒ USARE LA FORZA SENZA DOVERMI TRATTENERE!

BOW

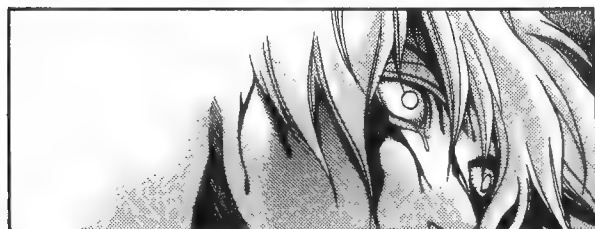
FINE DELLA CORSA, AMICO!

BWAM

WAMM

HO CAPITO TUTTO! TU... IL TUO SCOPO...
...E` DARE LA CACCIA AI KEGAHHHH!
SZOCK

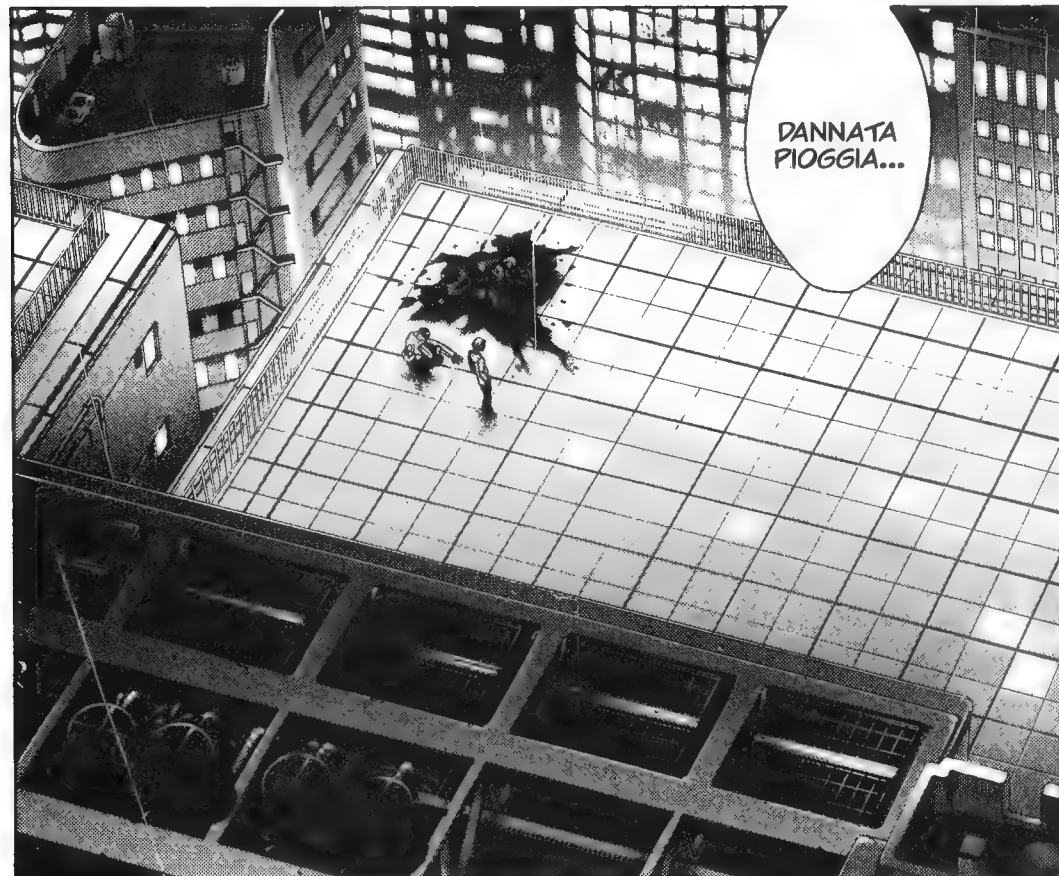
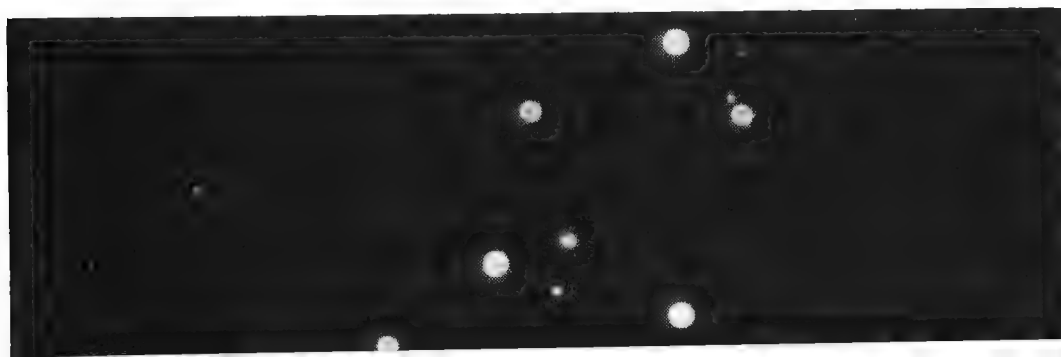
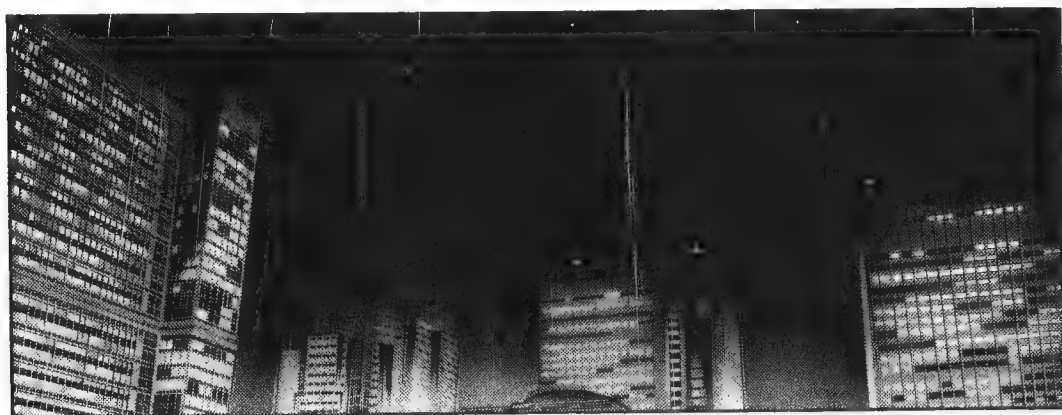
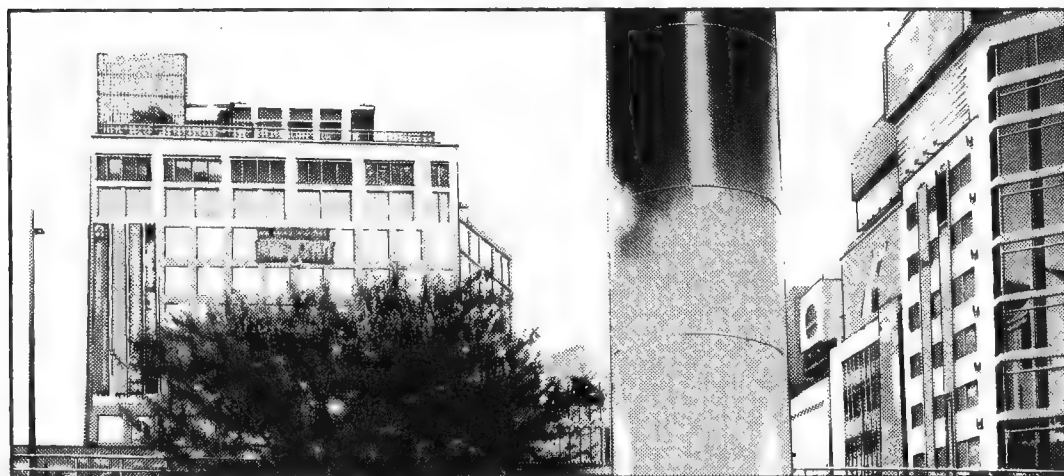
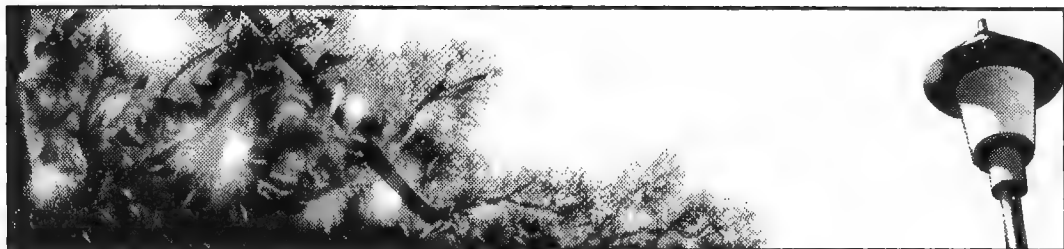
PLASH

ANDO...
LO CONOSCEVI, KIKUNOSUKE?
A QUANTO AMMONTA IL NUMERO DI VITTIME, DALL'INIZIO DI QUESTO MESE? SIAMO ALLA QUARTA?

* RISPETTIVAMENTE, GLI UOMINI DEL VENTO E GLI UOMINI DEL FUOCO. KB

LA VOLTA SCORSA LA VITTIMA ERA UN **KAZEBITO**, E PRIMA DI LUI UN **HOBITO**... STASERA E' TOCCATO DI NUOVO A UN HOBITO...*
QUESTO SIGNIFICA SENZA ALCUNA OMBRA DI DUBBIO CHE IL MISTERIOSO ASSASSINO NON AGISCE A CASO, E CHE HA PRESO DI MIRA TUTTI NOI **KEGAINOTAMI**...

PARE PROPRIO CHE SI SIA APERTA LA **CACCIA AI KEGAINOTAMI!**

DIMMI UN PO' LA TUA OPINIONE, KIKUNOSUKE... VIENE ANCHE A TE IN MENTE **UNA PERSONA** IN PARTICOLARE CHE POTREBBE FARE UN MACELLO DEL GENERE CON UN SOLO COLPO NETTO DI SPADA?
HO CAPITO CHI INTENDI...
NO, NON PUO' ESSERE **LUI...** E C'E' UN MOTIVO...
PLIK

SSSHHHH
TSK!

DANNATA PIOGGIA...

SEI MESI...
SEI LUNGHI
MESI...

Satoshi Shiki

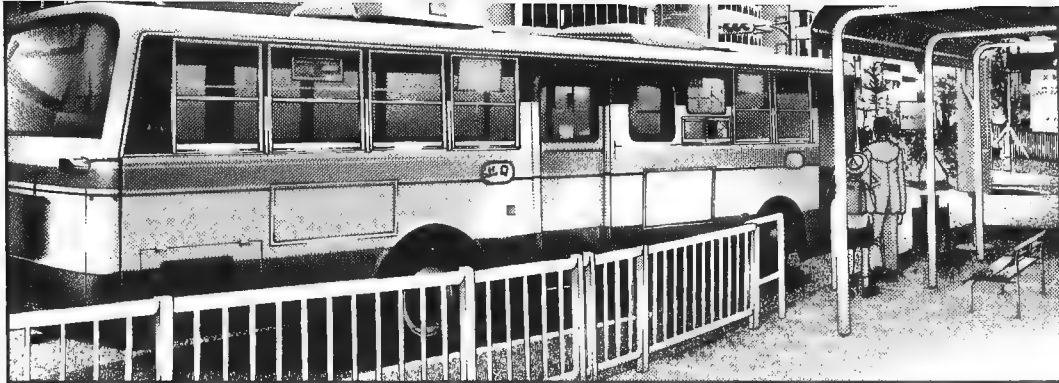
KAMIKAZE

SACRE SPADE

PSSSH

OH!

BUON-GIORNO A TE, MIZUKI!

ERAVAMO SULLO STESSO AUTOBUS, MA NON TI AVEVO VISTO!
CIAO, MISAO!

ALLORA, MISAO? DIMMI TUTTO! COS'HAI FATTO DI BELLO DURANTE LE VACANZE PRIMAVERILI? IN QUESTO PERIODO NON ABBIAMO NEMMENO I COMPITI DA FARE PER CASA, PERCIÒ ABBIAMO TUTTO IL TEMPO LIBERO A NOSTRA **COMPLETA DISPOSIZIONE!**

IO SONO STATA COSTRETTA AD ACCOMPAGNARE I MIEI FRATELLI MAGGIORI AD AMMIRARE LA FIORITURA DEI CILIEGI! MI CI HANNO PORTATO CON LA FORZA, E COME IMMAGINAVO HO DOVUTO VEDERNE DI TUTTI I COLORI!

* IL NOME "UMANO" DI AIGUMA. KB

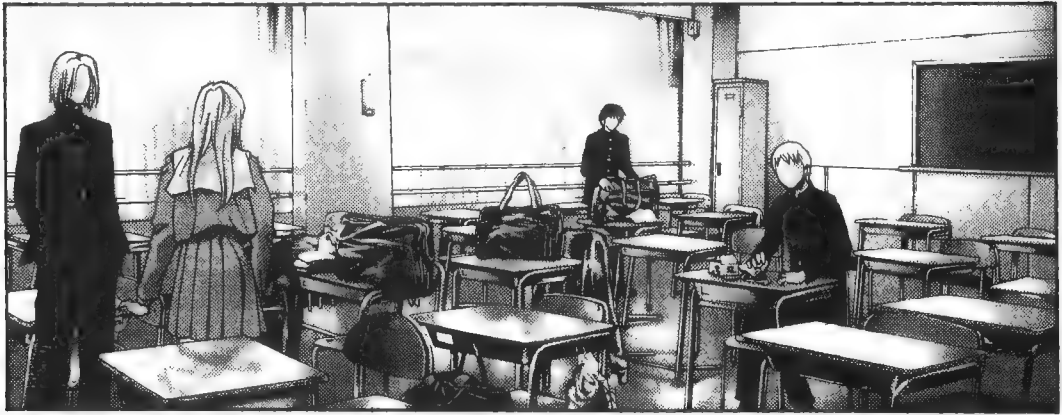
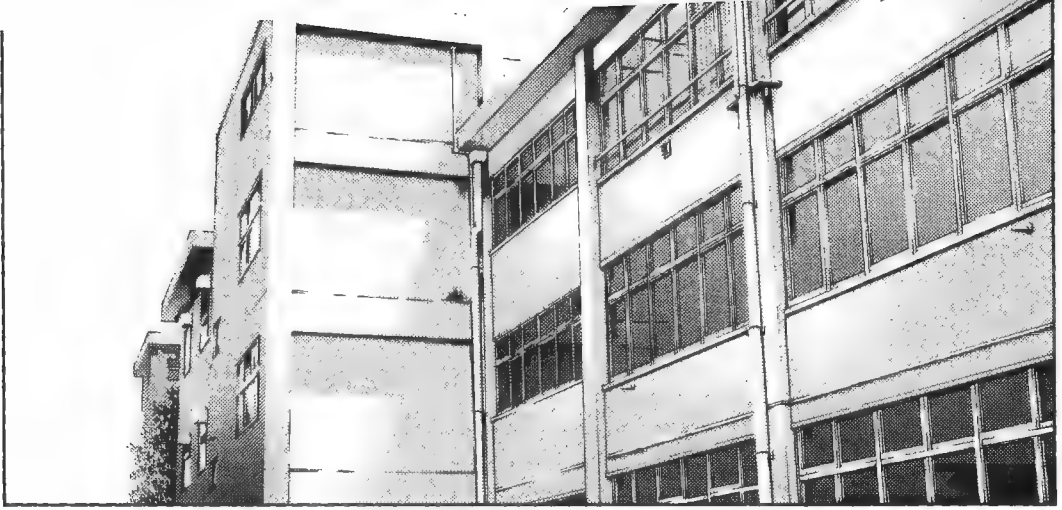
NON HO ALCUNA INTENZIONE DI INTROMETTERMI NELLA SUA VITA PRIVATA...

QUEL TIPO DI PERSONE MI METTONO IN IMBARAZZO...

CHE GUSTO C'È A VIVERE SENZA POTER FARE UN PO' DI **BACCANO** CON QUALCUNO, OGNI TANTO?

COMUNQUE...

...È SEMPRE MEGLIO CERCARE DI FARE AMICIZIA CON TUTTI, NON TROVI?

MISAO?
UH?

E' VERO CHE SI TRATTA DI UNA NUOVA SEZIONE, MA NOI DELLA A SIAMO TUTTI ASPIRANTI ALL'ISCRIZIONE UNIVERSITARIA...
IN FIN DEI CONTI, I MEMBRI DELLA NOSTRA SEZIONE NON SONO MOLTO CAMBIATI, RISPETTO A QUELLI DEL SECONDO ANNO...
BE', COMUNQUE CE NE SONO ALCUNI CHE NON CONOSCO...

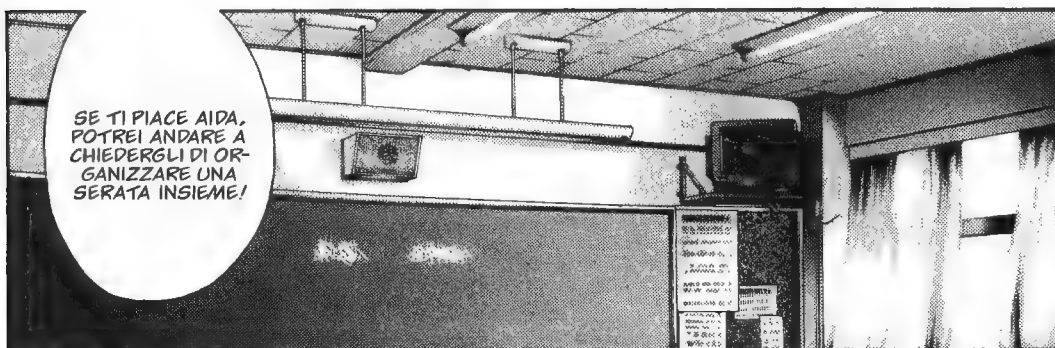
IO, INVECE, CONOSCO QUASI TUTTI...
QUELLO CHE STA PARLANDO CON IL CELLULARE, DAVANTI A SAKURAI, SI CHIAMA **TASAKA**, E VIENE DALLA SEZIONE C...
QUELLA LÌ CIRCONDATA DAI RAGAZZI È **KAWAGUCHI**, DALLA SEZIONE E...
IL TIPO CON GLI OCCHI DA ASSASSINO È **MORIYAMA**, CHE FACEVA PARTE DELLA SEZIONE D... MALGRADO L'ASPETTO, PARE CHE SIA INTELLIGENTE...
DA ASSASSINO...?

ALLORA IMMAGINO CHE CONOSCERAI ANCHE **QUEL** TIPO...
...IL PRIMO DI QUESTA FILA, CHE È APPENA ENTRATO NELL'AULA...

...DI QUESTA FILA...? MMM...

MA GUARDA... ALLA FINE E` VENUTO A SCUOLA...
IN CHE SENSO? VUOI DIRE CHE DI SOLITO NON VIENE?!
SI TRATTA DI AIDA! FACEVA PARTE DELLA SEZIONE B!

GIÀ! L'HO SAPUTO DA QUELLI DELLA SEZIONE B... COMUNQUE SEMBRA CHE SI SIA TRASFERITO NELLA NOSTRA SCUOLA PIÙ O MENO NELLO STESSO PERIODO IN CUI SIETE ARRIVATE TU E SAKURAI...
MA FIN DAL PRIMO GIORNO SE NE VA SEMPRE PRIMA DEL TERMINE DELLE LEZIONI, E SPESSO NON SI PRESENTA A SCUOLA... PERCIÒ GIRAVA LA VOCE CHE POTESSE RITIRARSI DAGLI STUDI, PUR ESSENDOSI TRASFERITO DA POCO...
NON TI PARE LO STESSO COMPORTAMENTO DI SAKURAI?
BLINK
P-PERCHÉ MI HA LANCIATO QUELL'OCCHIATA...?
RATTLE RATTLE
FORSE È SOLO UNA MIA IMPRESSIONE...
...SEMBRA CHE LA MIA CAPACITÀ DI INTUIZIONE SI SIA MOLTO AFFINATA...
...MA DA QUANDO PORTO QUESTA PIETRA AL COLLO...
UH?
PER UN ATTIMO..

...HO AVUTO L'IMPRESSIONE CHE IL VOLTO DI AIDA ASSOMIGLIASSE A QUELLO DI...

SE TI PIACE AIDA, POTREI ANDARE A CHIEDERGLI DI ORGANIZZARE UNA SERATA INSIEME!

VOGLIO DIRE...

SCUSA, MA TU NON HAI UN FIDANZATO, MISAO?
COME...?
CO-CO-COSA?!
SHOCK

NON È VERO! GIURO! NON LO DIRÒ A NESSUNO!

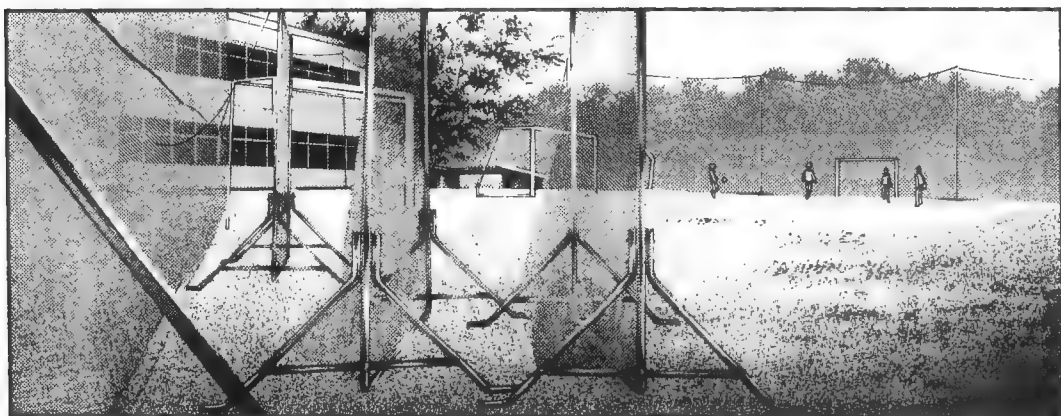
METTIMI PURE ALLA PROVA! ALMENO COSÌ TI SENTIRAI SOLLEVATA, NO?!

DAI, DAI! DIMMELO! È STATO IL TUO FIDANZATO, VERO?

MA FIGURATI! NON TE LO DIRÒ MAI!

ANCHE PERCHÉ HO COME L'IMPRESSIONE CHE SE LO FACESSI, LA NOTIZIA SI DIFFONDEREBBE IN UN ATTIMO!

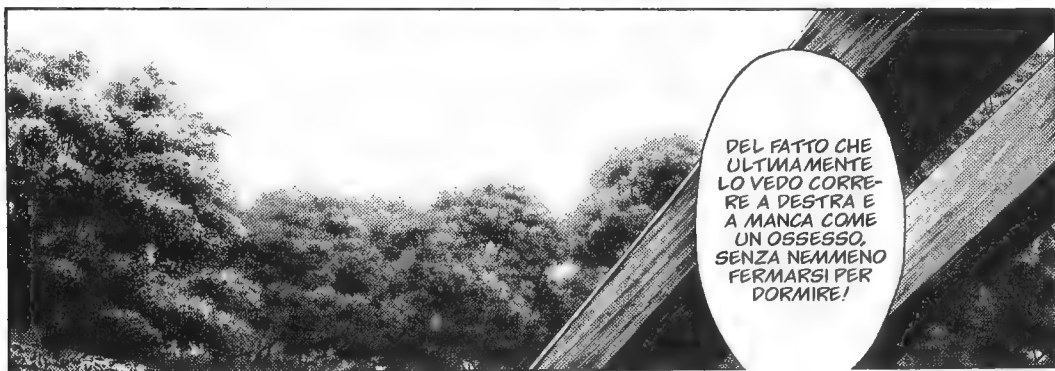
NO.

EH EH...
NIENTE
MALE...

EHI, GUARDONE!
TU TUM TU TUM
WHUPUGH!
DANNAZIONE, AIGUMA! A MOMENTI MI FAI PRENDERE UN COLPO!

SE TI HO SORPRESO IO, RIHEI, POTREBBERO FARLO ANCHE LORO...
CERCA DI AGIRE CON PIU` ATTENZIONE... SEI TROPPO DISTRATTO!

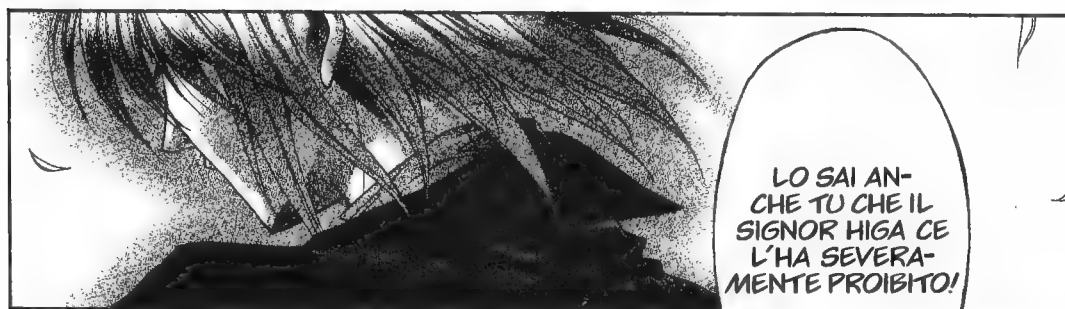
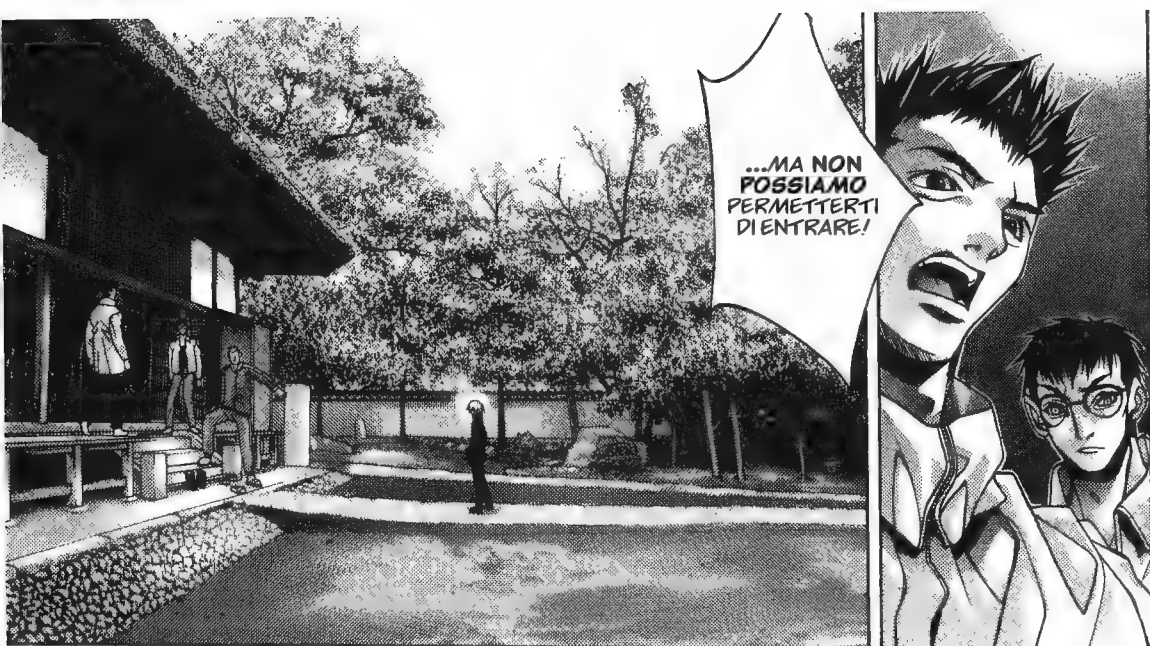
OKAY, OKAY...
A PROPOSITO, COME VA? C'E` QUALCOSA DI INSOLITO IN MIKOGAMI?
NULLA DI PARTICOLARE NEMMENO OGGI... ALMENO PER QUANTO RIGUARDA LA MIA PARTE...
TU, INVECE, COSA MI DICI DI NUOVO?
HO SENTITO DIRE...

...CHE IERI SERA, UN HOBITO È FINITO VITTIMA DELLA CACCIA AI KEGAINOTAMI... ERANO VOCI FONDATE?
ALLA TECNICA CON CUI È STATO FATTO A FETTE QUEL TIZIO...
A COSA TI RIFERISCI?
AHH, È STATO MAGNIFICO...
...COMUNQUE SI CHIAMAVA ANDO...
NON LO CONOSCEVO PERSONALMENTE...
...
...E CHI ERA LA VITTIMA?
OH, BE'... COMUNQUE SAPPIAMO ENTRAMBI CHE NON È POSSIBILE CHE SIA STATO PROPRIO LUI...
ERA COME TROVARSI DAVANTI ALL'OPERA DI TU SAI CHI...

ANDO... MA CERTO...
E` QUEL TIPO CHE STA-VA INSIEME A KIKUNOSUKE, NON E` COSI`?
COSA?!
DICI SUL SERIO?!
ADESSO CAPISCO TUTTO...
DI COSA STAI PAR-LANDO?

...MA NON POSSIAMO PERMETTERTI DI ENTRARE!

NON POSSIAMO PERMETTERTI D'INCONTRARE LA BELVA CHE STA QUI DENTRO!

ANCHE SE FAI PARTE DEI CINQUE DI SHIRANAMI, NON POSSIAMO PROPRIO ACCONTENTARTI!
NON METTERCI IN IMBARAZZO, KIKUNOSUKE!

SE LO FACESSIMO, IL SIGNOR HIGA SE LA PRENDEREBBE CON NOI... E NON OSO PENSARE A NULLA DI PEGGIO!

PECCATO. ANCHE PERCHÈ HO TUTTE LE INTENZIONI DI ENTRARE COMUNQUE.
DEVO CHIEDERE UNA COSA MOLTO IMPORTANTE ALLA BELVA, E NON SARETE CERTO VOI A IMPEDIRMELO.

VORRÀ DIRE CHE FARÒ IN MODO DI SOTTRARVI ALLA SUA IRA UNA VOLTA PER TUTTE E DEFINITIVAMENTE.

HNF
RATTLE
HNF
UCCIDERÒ CHIUNQUE CERCHI DI OSTACOLARMI.
HNF
RATTLE

RAGIONATE, RAGAZZI.

NON SPRECATE IL VOSTRO TEMPO.

NO!
GHH...
HHH
HHH
WRAK
GNIK
BISOGNA PREPARARE **L'INCENSO SOPORIFERO** E IL PERSONALE PER L'EMERGENZA!
D-DOVREMMO I-INFORMARE IL SIGNOR HIGA DI QUESTO FATTO...

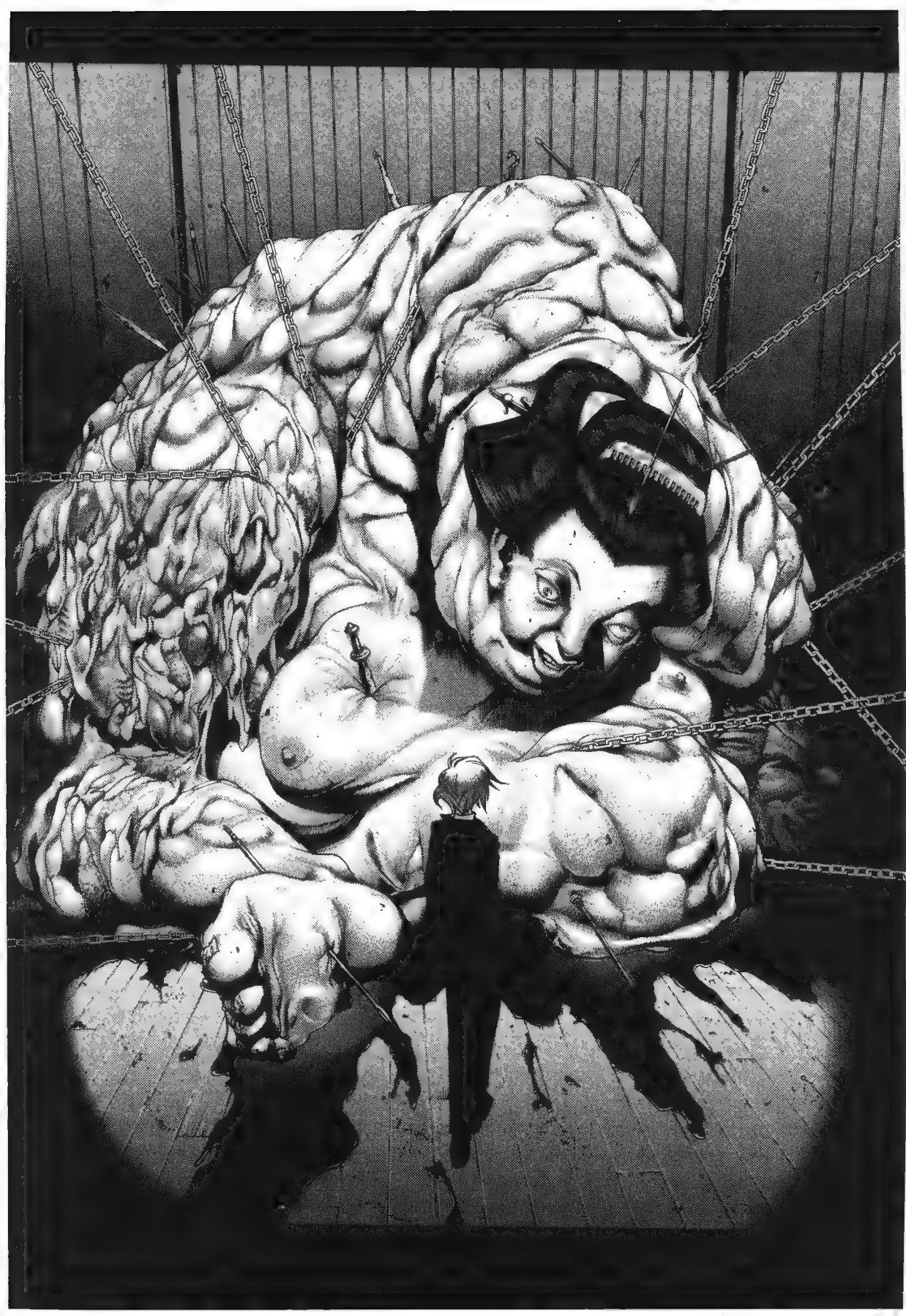
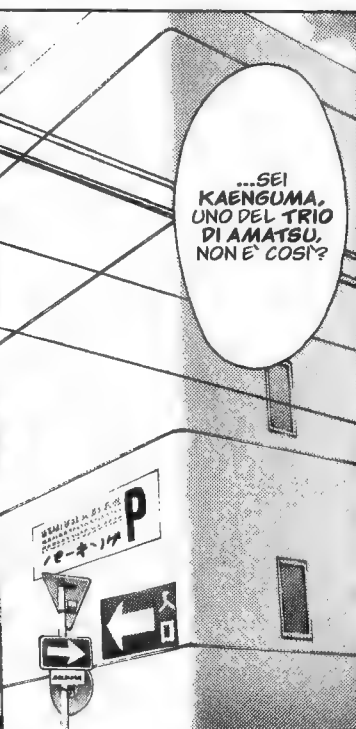
STAI SOLO CERCANDO DI NASCONDERE...

...IL TERRORE INFINITO CHE PROVI IN QUESTO MOMENTO.

WOOOOSSSH

RRRUMBLE
KLATTER KLATTER
HUH

EHI, TU! SEI UNA DELLE OTTANTOTTO BELVE, VERO?
VLAM

HO UNA COSA DA CHIEDERTI. QUINDI CERCA DI ESSERE DI-SPONIBILE E SINTETICO.
OOHHMMMM

LA SACRA SPADA **KAMIKAZE** CHE LA TRIBÙ DELLA TERRA TRAMANDA DI GENERAZIONE IN GENERAZIONE AI PROPRI ESPONENTI...

GHUUH

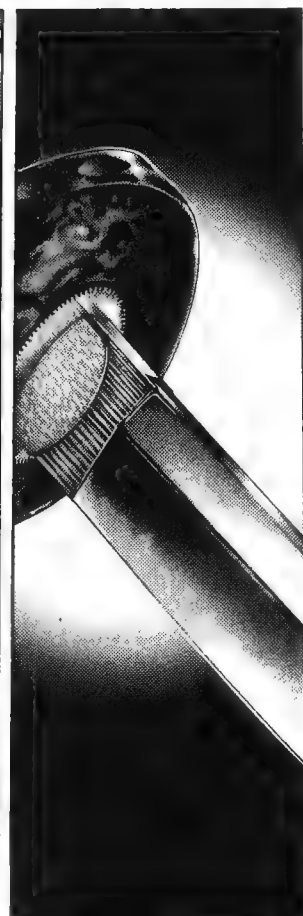
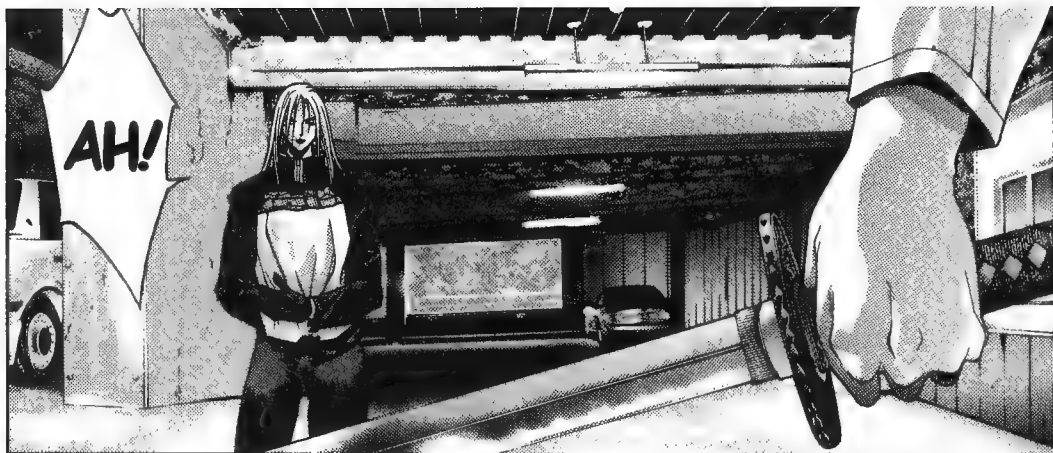
...È **L'UNICA** IN GRADO DI FERIRE NOI KEGAINOTAMI, O NE ESISTE UN'ALTRA SIMILE?

SHAK

TU...

...SEI **KAENGUMA**, UNO DEL **TRIO DI AMATSU**, NON È COSÌ?

CHI SEI TU?

KAMIKAZE - CONTINUA

Mohiro Kito

NARUTARU

PRIMO CONTATTO

WROOOO

RATTLE
COSA C'È?
S-SCUSA, SATO...
RATTLE
GNIK
DATO CHE QUESTA MACCHINA SEMBRA IN PROCINTO DI **LASCIARCI** DA UN MOMENTO ALL'ALTRO...
...FERMIAMOCI UN ATTIMO DA QUEL CONCESSIONARIO LÌ E COMPRIAMONE UNA **NUOVA!**
ALL'IMMATRICOLAZIONE E ALL'AUTORIZZAZIONE PER LA CIRCOLAZIONE CI PENSERÒ IO IN QUALCHE MODO... LA MIA AUTORITÀ DI FUNZIONARIO DOVREBBE FACILITARE TUTTO...

SONO STANCA DI STARE AD ASCOLTARE LE SUE LAMENTELE.

...FA PARTE DELLE **CARATTERISTICHE** DI QUESTA MACCHINA.
GURGLE
GURGLR
INOLTRE, IL FATTO CHE SEMBRA CHE SI DEBBA GUASTARE DA UN MOMENTO ALL'ALTRO...

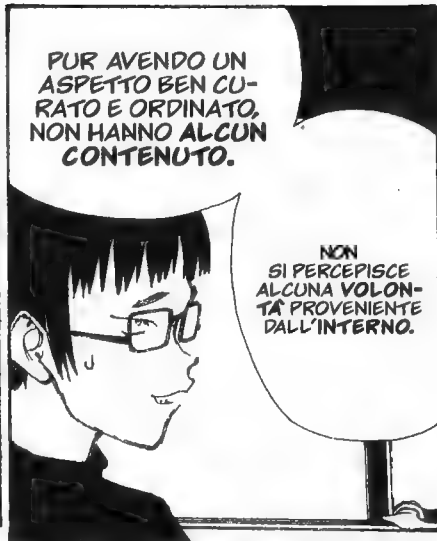
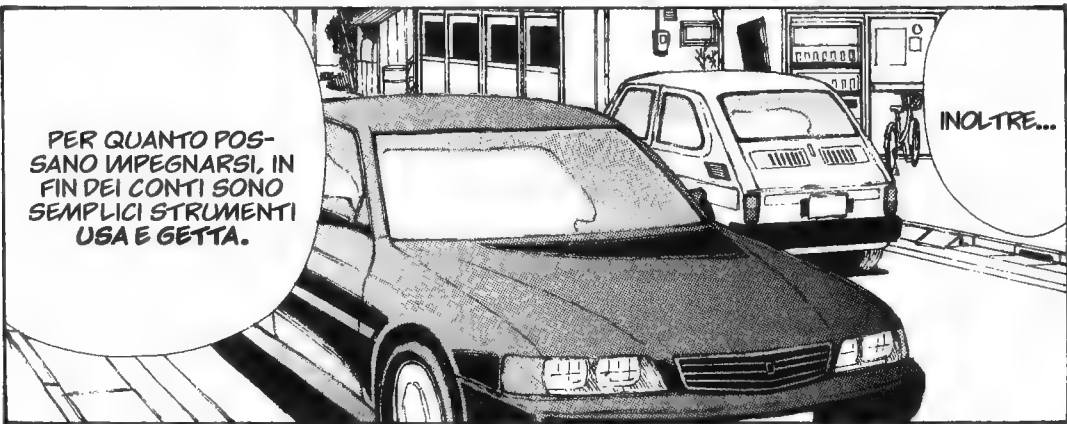
SE SOLO FOSSI **IO** A GUIDARE MI SENTIREI AL SICURO... ALMENO AVREI IL CONTROLLO DELLA SITUAZIONE, **SENTIREI** SE LA MACCHINA HA DEI PROBLEMI SERI... ROBA COSÌ, INSOMMA...

WROOOOWWWW

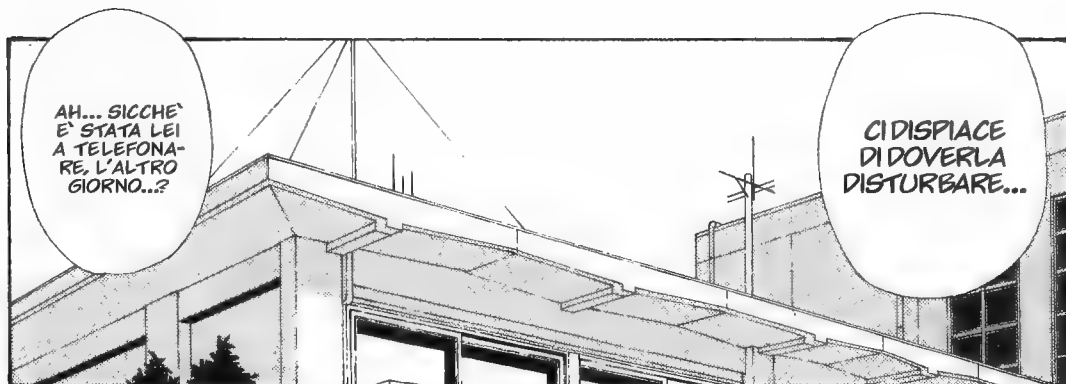
GURGLE

PUÒ FARE COME I BAMBINI. **FINGA** DI GUIDARE.

SENTI...

...PERCHÉ NON TI COMPRI UNA MACCHINA **GIAPPONESE**?

LE MACCHINE GIAPPONESI E GLI UOMINI GIAPPONESI SONO MOLTO SIMILI.
PUR AVENDO UN ASPETTO BEN CURATO E ORDINATO, NON HANNO ALCUN CONTENUTO.
NON SI PERCEPISCE ALCUNA VOLONTÀ PROVENIENTE DALL'INTERNO.
PER QUANTO POSSANO IMPEGNARSI, IN FIN DEI CONTI SONO SEMPLICI STRUMENTI USA E GETTA.
INOLTRE...
...A ENTRAMBI, PER POTERLI VALUTARE, SONO RICHIESTE SOLO DELLE PRESTAZIONI ESPRESSE IN VALORI NUMERICI.
SENZA TRASFORMARLA IN VALORI NUMERICI...
...UNA SOCIETÀ IPERTROFICA NON FUNZIONA...
INOLTRE, COME DICEVO...
QUESTA MACCHINA È UN CATORCIO, DICO BENE?
LEI È FORTUNATO. IO SONO UNA DI QUELLE DONNE CAPACI DI RICOPRIRE D'AMORE ANCHE GLI OGGETTI CHE SEMBRANO INUTILI.

CI DISPIACE DI DOVERLA DISTURBARE...
AH... SICCHE` E` STATA LEI A TELEFONARE, L'ALTRO GIORNO...?
IO SONO MIYAKO. PIACERE.
MI CHIAMO SATO, DELL'UFFICIO PER L'EDUCAZIONE PERMANENTE DEL MINISTERO DEL-L'EDUCAZIONE.

LA RINGRAZIAMO PER LA SUA COLLABORAZIONE.
AH... SALVE...
IL PIACERE E` MIO...

COSA TI E` SUCCESSO, SHIINA?
HAI SALTATO PER BEN DUE VOLTE IL CORSO!
SEI GIU` DI MORALE?
NO...
NIENTE DEL GENERE...
GUARDA QUA!
YA HAA!
OTTIMO, COME SEMPRE.
COME FA AD AVERE QUELLA ELEVAZIONE?

YA HAA!
BAKK
BAKK
SPAT
TUNK

SEI CARICA COME UNA MOLLA, SHIINA...
COLPA DEGLI ESAMI IMMINENTI?

NON E` PROPRIO COSÌ...
PERO` UN PO' FORSE SÌ...

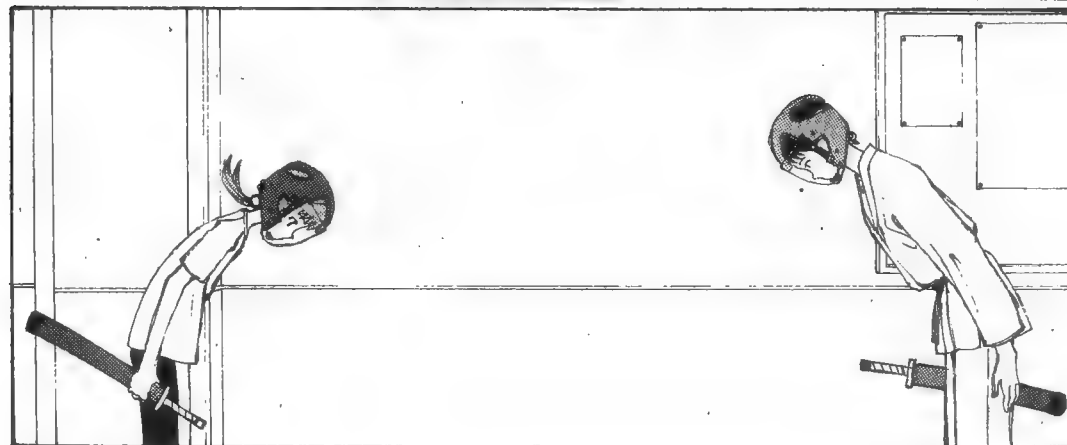
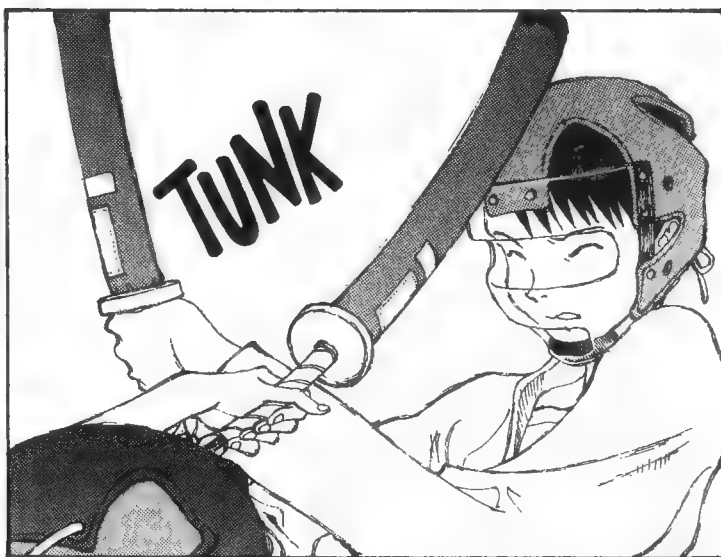
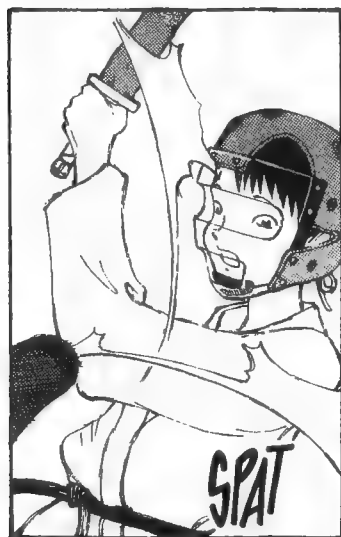
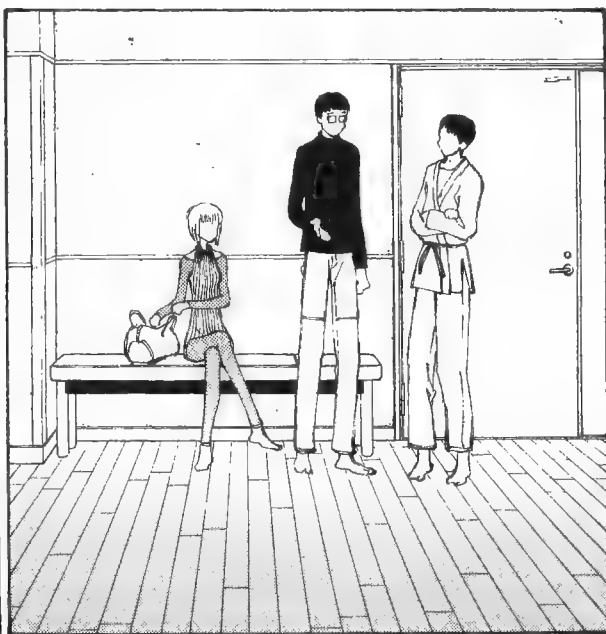
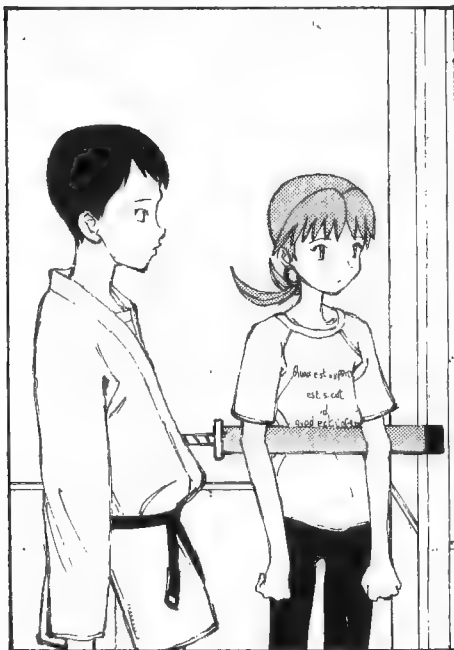
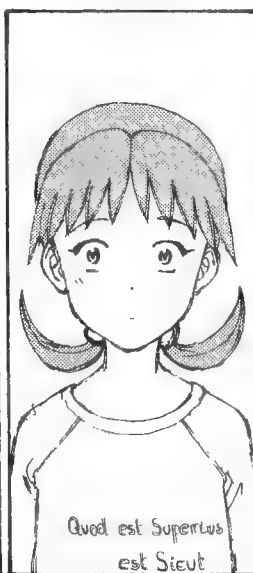
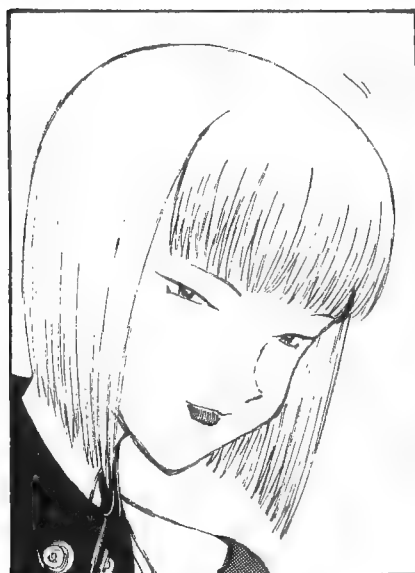
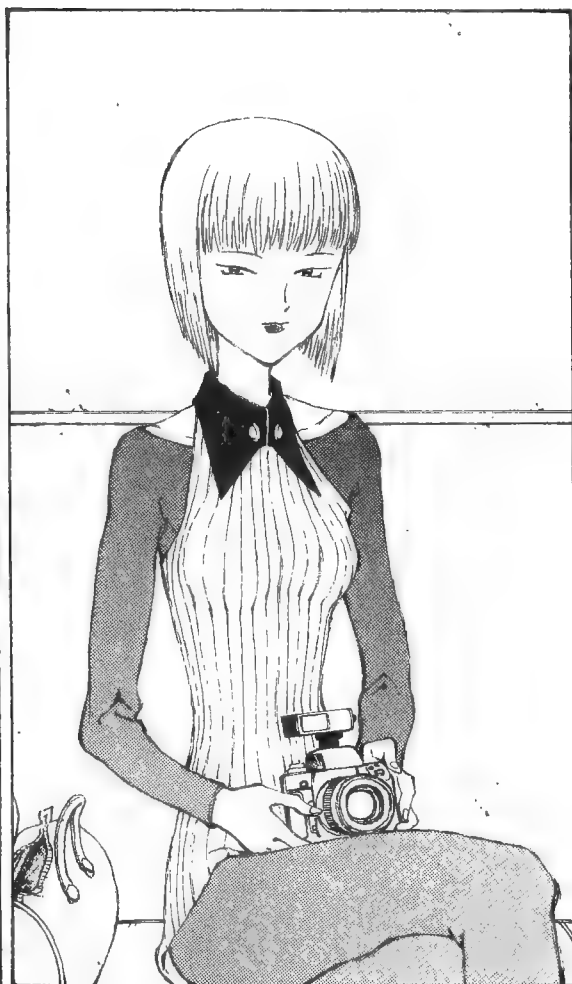
BE', CERCA DI RILASSARTI UN PO'...

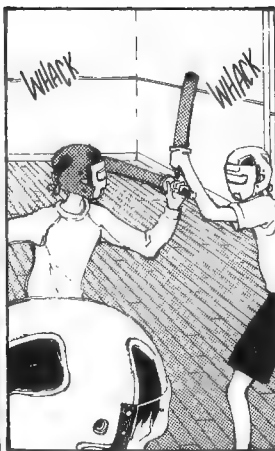
Quod est Superius est Sicut id quod est inferius
NON CREDO CHE PROPRIO TU NON RIUSCIRAI A ESSERE PROMOSSA, SHIINA!

CHI SARANNO QUELLI?
MMM...

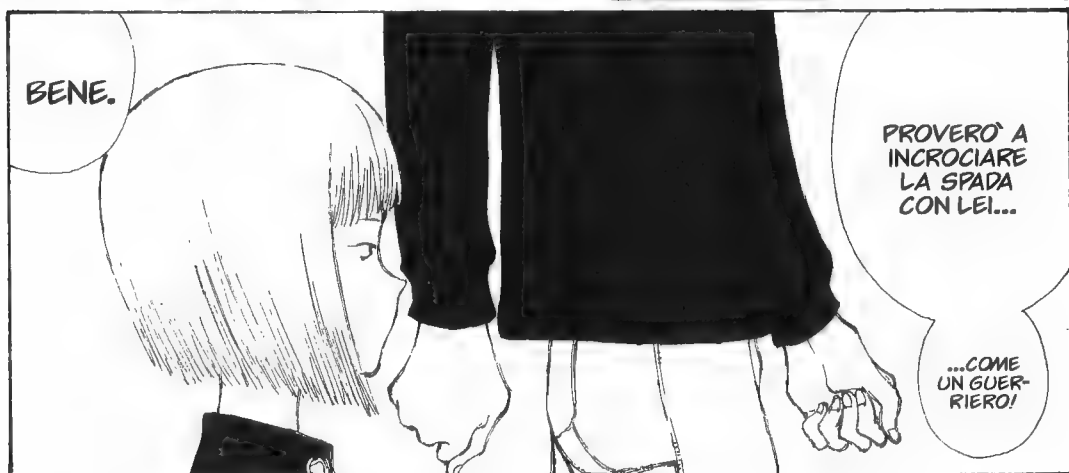
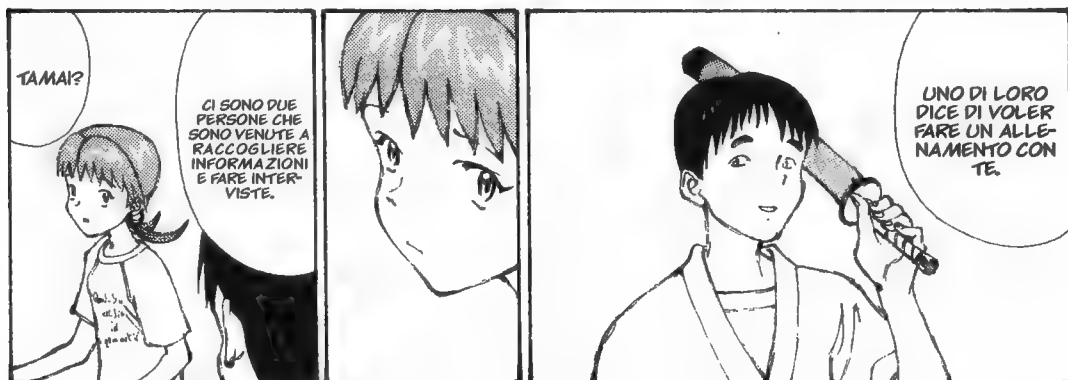
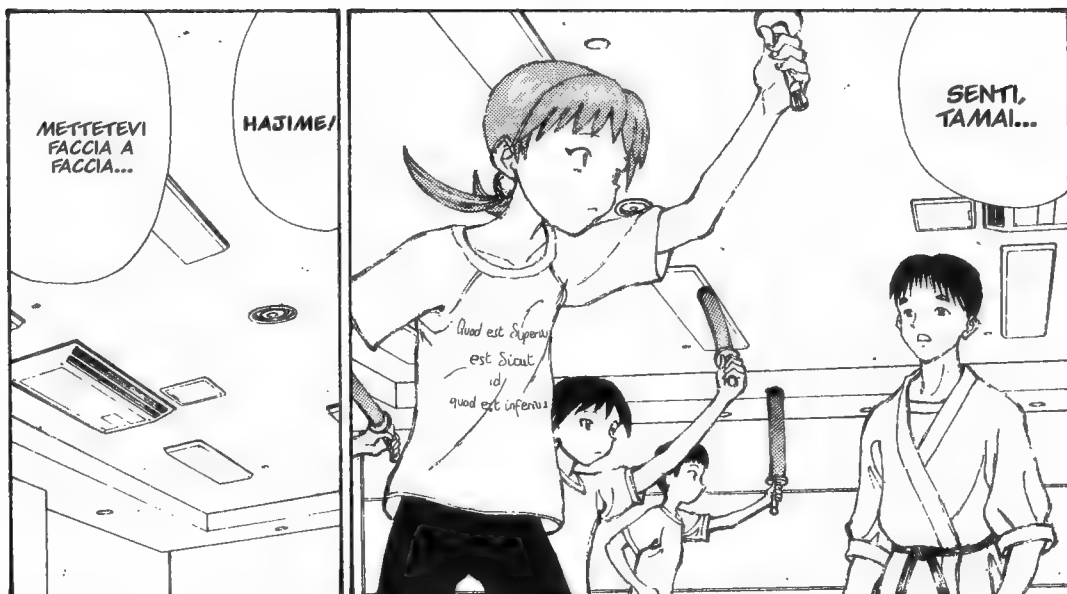
È TROPPO BELLA!
QUELLA NON PUÒ ESSERE UNA CONOSCENTE DEL NOSTRO MAESTRO.

Quod est Superius
est Sicut

ODDIO... HA GUARDATO VERSO DI ME... CHE IMBARAZZO...

CAMBIATE I PARTNER!

WHACK
WHACK

CHE NE PENSI?
QUELLA RAGAZZI-NA NON È MALE.

È MOLTO AGILE.
IL SUO MODO DI MUOVERSI E LE SUE PROPORZIONI SEM-BRANO LE STESSE DI QUELLA RIPRESA NEL VIDEO, NON TROVI?
MAGARI SIAMO INFLUENZATI DA QUALCHE PRE-GIUDIZIO...

COMUNQUE, PER QUANTO MI RIGUARDA, POTREBBE ESSERE...
...PRO-PRIO LEI.

BENE.
PROVERÒ A INCROCIARE LA SPADA CON LEI...
...COME UN GUER-RIERO!

* UNA SPECIE DI MACEDONIA MISTA DI CUBETTI DI GELATINA, FRUTTA SCIROPPATA E MELASSA, RICOPERTA DA UNA MARMELLATA DI LEGUMI ROSSI DOLCI. KB (SLURP!)

I-IO SONO...
MI CHIAMO MIYAKO.
...SHIINA.
MOLTO PIACERE!
E' DAVVERO UN BEL NOME!
SE NON SBAGLIO...
HO STUDIATO IL REGOLAMENTO DI QUESTO SPORT SU UN LIBRO.

DOVREB-BE ESSERE FACILE... HOP HOP HOP!
...BASTA COLPIRE L'AVVERSARIO PRIMA DI ESSERE COLPITI DA LUI, GIUSTO?

HO COME L'IMPRESSIONE CHE POTREI CAVARMELA ANCHE SOLO CONTINUANDO AD AGITARE IL BASTONE A CASACCIO!

BENE!

WHUMP
PUOI ANCHE ATTACCARMI!
AVANTI!

INVIDIO I MOCCIOSI, PERCHE` RIESCONO A PRENDERE CON ESTREMA SERIETÀ QUALSIASI COSA!
CHE BELLO SGUARDO...
WHUMP
SWISH

WHACK

A SINI-
STRA!
E' VELO-
CISSIMA!

WHISS

DOO!
COLPO AL
CORPO!
WHAPP

IPPON! PRIMO PUNTO!
CHE...? HO PERSO?
Quod est Superius est Sicut id quod est inferius
ASPETTA...
RIFACCIAMO DACCAPO!
BENE...
STAVOLTA SARO' SERIO ANCH'IO...
WHAP
WHAP

SPAT
AH!

MEN! COLPO ALLA TESTA!

PFF AH AH

C-CAL-MA...
A-ANCO-RA UNA VOLTA...

Quid est Superius
est Sicut
id
Quiq est infenus
VAI, SHIINA! COLPISCILO! PRENDITI IL TERZO PUNTO!
DOWN
BENE!
ATTACCA PURE!

TAP
TAP
TAP
TAP
DU
MP
WHAPP

WHISS

MA CHE...?!
AAH!
SWISH
THUD
THUMP
TUP
UH?
ASHI ARI! COLPO ALLA GAMBA!
...
QUEL TIPO HA BATTUTO SHIINA...
NON DIREI PROPRIO... L'HA COL-PITA CA-DENDO...

HAI COMBATTUTO CONTRO UNA RAGAZZINA COME SE STESSI RISCHIANDO LA VITA...
...E PER GIUNTA, HAI VINTO IN UNA MANIERA VERGOGNOSA.

BE'... IL RISULTATO E' QUELLO CHE CONTA!
QUESTO SPORT E' PIU' ENTUSIASMANTE DI QUANTO SI IMMAGINI.
PERCHE' NON PROVI ANCHE TU, SATO?

NON ME LA SENTO MOLTO, DI FARE UNA COSA DEL GENERE...

OHH... OH OH OH...
CAPISCO... NON TE LA SENTI DI FARE UNA FIGURACCIA DAVANTI A DEI BAMBINI...
LASCIA PERDERE. NON CI CASCO.

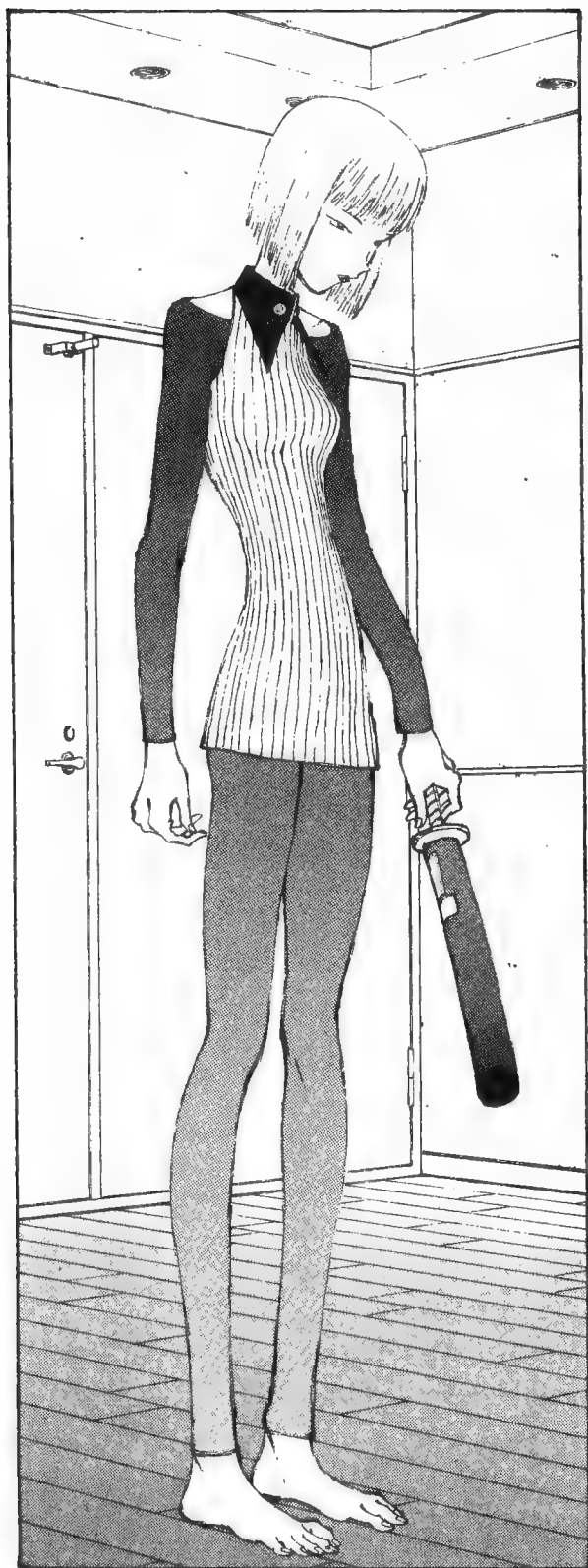
SCUSI... MA QUELLA SIGNORA NON GIOCA?

BE', DEVI CAPIRLA... HA GIÀ UNA CERTA ETÀ...
NON POTREBBE MAI COMPETERE CON DEI GIOVANI COME VOI...
E' IL PESO DEGLI ANNI, SAI...

QUALCUNO VUOLE FARMI COMPAGNIA?

LO FARÒ IO!
AH... BE'... ALLORA...
SENTI SENTI!

INCHINO!

HAJIME!

NIHON SENSHI! I PRIMI DUE PUNTI ALLA SIGNORINA SATO!

...A CERCARE UN ALTRO COL-LABORATORE.
...AVREI INIZIATO SUBITO...

ACCOMPAGNAMI FINO ALLA MACCHINA. E' PARCHEGGIATA DI SOTTO.
CHE COS'E'?

POTRESTI DARMI UNA MANO? HO DELLA ROBA DA PORTARE FIN QUI!
EHI, DI' UN PO'...

SEI VERAMENTE FORTE, SAI?
HAI DETTO DI CHIAMARTI SHIINA, GIUSTO?
SEI LA MIGLIORE DI QUESTO CORSO?

MMM...
NON CREDO PROPRIO...

MAGARI TUO PADRE PRATICA QUALCHE ARTE MARZIALE A LIVELLO PROFESSIONALE?

OH, NO, PER NIENTE!
LUI E` UN PILOTA!
Quod est Superius
est Sicut
id
quod est inferius.

PERBACCO! E DOVE LAVORA?
PER CASO FA PARTE DEL CORPO DI DIFESA?

CREDO CHE UNA VOLTA NE FACESSE PARTE...
...MA PRIMA CHE NASCESSI IO, PERCIO` NON NE SO NULLA...

NON CREDO CHE LA CONOSCA, VERO?
ADESSO LAVORA IN UNA PICCOLA COMPAGNIA AEREA CHE SI CHIAMA MOTOKI.

NON MI PARE PROPRIO DI AVERLA MAI SENTITA NOMINARE...
NO, MI DISPIACE...

S-SÌ... A SCUOLA... UN PO'...
E-ECCO...
ACCIDENTI, QUANT'È STRETTA!

PERCHÈ? TI È SUCCESSO QUALCOSA DI BRUTTO, ULTIMAMENTE?
AH...

CI VOLEVA PROPRIO!
FINALMENTE MI SENTO UN PO' SOLLEVATA!

ECCO, PORTA QUESTA!
NO, QUELLA E' TROPPO PESANTE. FACCIO IO.

NGE

QUESTE SONO PER VOI!
MI DISPIACE, NON SONO MOLTO FRESCHE!
VI RINGRAZIO MOLTO!
MA SI FIGURI... SAREMMO NOI A DOVERVI RINGRAZIARE! ABBIAMO OTTENUTO INFORMAZIONI DAVVERO UTILI, GRAZIE A VOI!

ALLORA, RAGAZZI, MI RACCOMANDO... NON BUTTATE PER TERRA LE LATTINE VUOTE...
...E DOPO AVER BEVUTO, RACCOGLIETELE IN QUESTA SCATOLA!

BENE, UNO DEI CONTROLLI E' FINITO.
CI RESTA SOLO DA DECIDERE DI QUANTO ALLARGARE IL RAGGIO DI RASTRELLAMENTO, PARTENDO DAL PUNTO IN CUI SONO STATI AVVISTATI GLI OGGETTI VOLANTI NON IDENTIFICATI!

AH... E' UN PO' IMBARAZZANTE DOVERLO AMMETTERE ORA, VICESEGRETARIO...

...MA DOPO ULTERIORI VERIFICHE HO SCOPERTO UNA COSA...
CI SONO **MOLTE** SCUOLE ELEMENTARI E MEDIE CHE HANNO INSERITO QUESTO SPORT NELLE LEZIONI...

N-NON CI CREDO...
PURTROPPO E' VERO.

VOGLIAMO MANDARCI IL PERSONALE ADDETTO AL CONTROLLO DELLE CLINICHE?
GNIK

NO, NON IMPORTA.
IL NOSTRO LAVORO E` POCO IMPEGNATIVO. COTINUEREMO CON COMODO.
KLUNK

DAI CON-TROLLI PRESSO LE CLINICHE NON E` STATO ANCORA SCOPERTO ALCUN CASO CHE POSSA FARCI RISALIRE A QUALCUNO DI LORO...

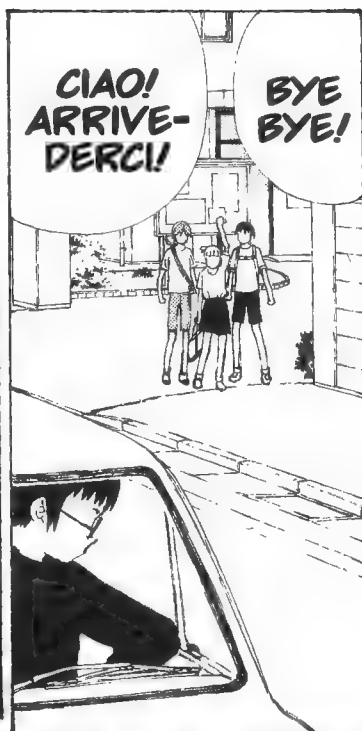
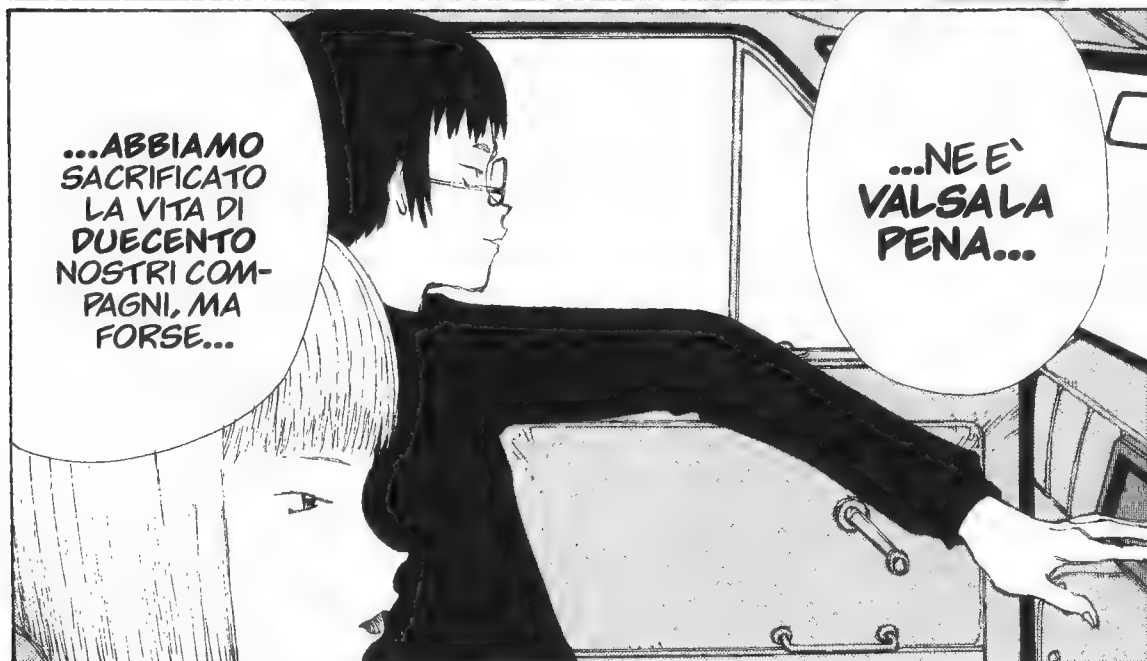
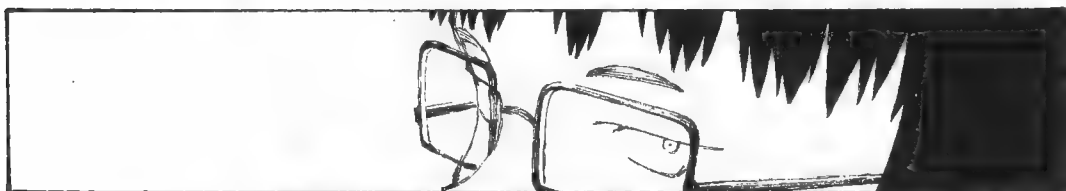
KRRRRK

FORSE LA QUANTITÀ DI MUNIZIONI USATA ERA SCARSA?
OH, BE'...

GNIK
...COMUNQUE NON SARANNO COSÌ STUPIDI...
...DA PORTA-RE I LORO COMPAGNI FERITI IN QUALCHE CLINICA!

WRRRRR

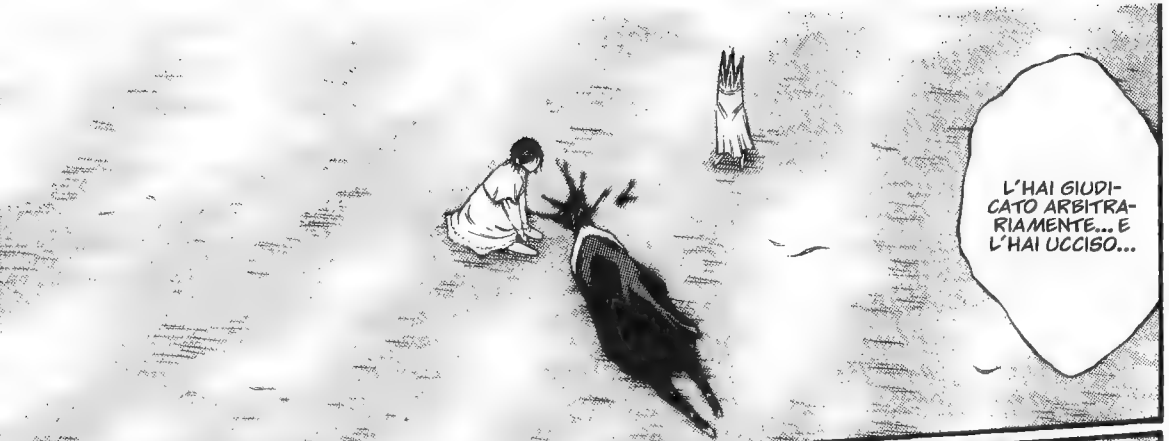
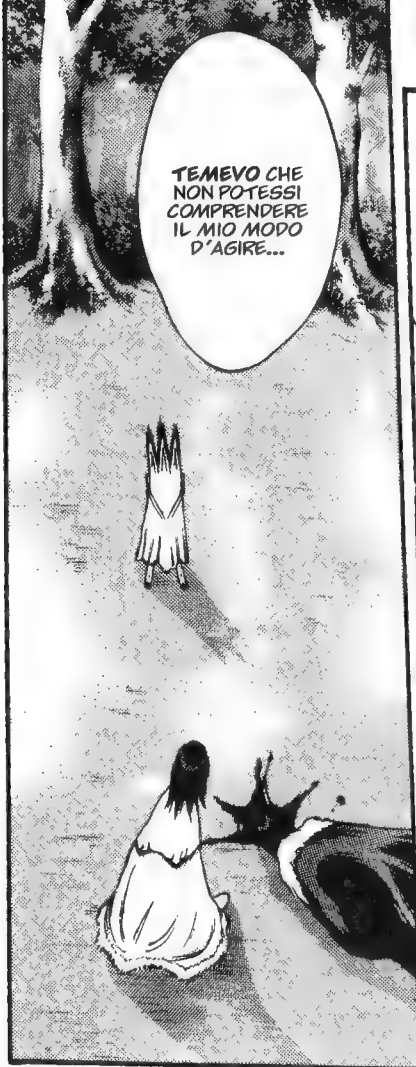
CO-MUNQUE SIA...

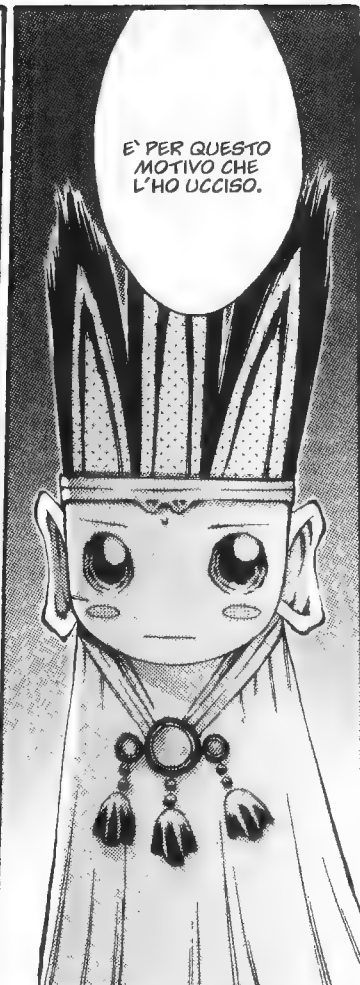
EHI! GRAZIE DI TUTTO!

BYE BYE!
CIAO! ARRIVE-DERCI!

...ABBIAMO SACRIFICATO LA VITA DI DUECENTO NOSTRI COM-PAGNI, MA FORSE...
...NE E` VALSA LA PENA...

NON TROVI CHE QUELLA TIPA...

...DOPO-TUTTO NON SIA **NIENTE MALE?**

NARUTARU - CONTINUA

Ryusuke Mita
AITEN MYOO
L'ULTIMO GIORNO DELL'ANNO

L'HAI GIUDICATO ARBITRARIAMENTE... E L'HAI UCCISO...
QUESTA...
QUESTA...
E` PROPRIO PERCHE` ANCHE TU SEI UN ESSERE UMANO CHE PARLI COSI`...
UNA COSA DEL GENERE E` SOLO...
...NON E` AFFATTO LA **SALVEZZA** PER UN ESSERE UMANO...

TEMEVO CHE NON POTESSI COMPRENDERE IL MIO MODO D'AGIRE...

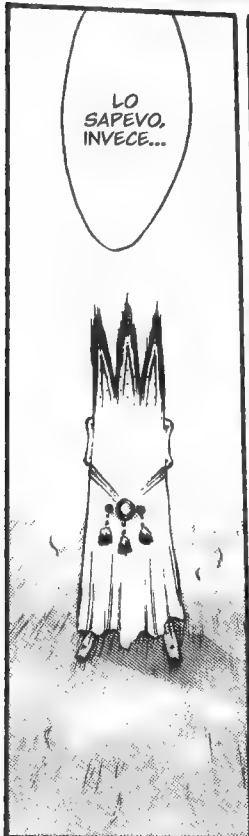
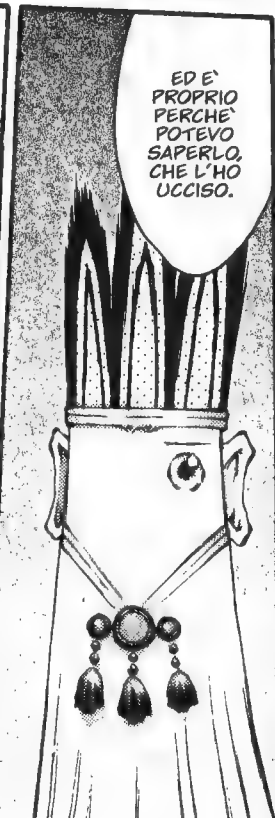
SAPPI SOLO CHE SE AVESSE CONTINUATO A VIVERE, SHINZAKI AVREBBE CONTINUATO A MACCHIARSI DI GRAVI PECCATI...
...FINO A PRENOTARSI UN POSTO NEL LIVELLO PIÙ OSCURO E PROFONDO DELL'INFERNO...

E' PER QUESTO MOTIVO CHE L'HO UCCISO.

HO SOLO MESSO LA PAROLA FINE ALLA SUA TRISTE CARRIERA...

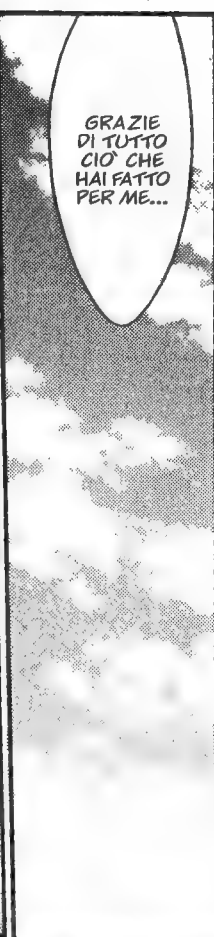
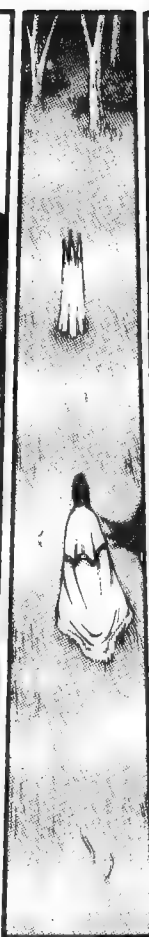
CHE TU MI CREDA O MENO, SHINZAKI È STATO SALVATO.

TU HAI TORTO...
AITEN...

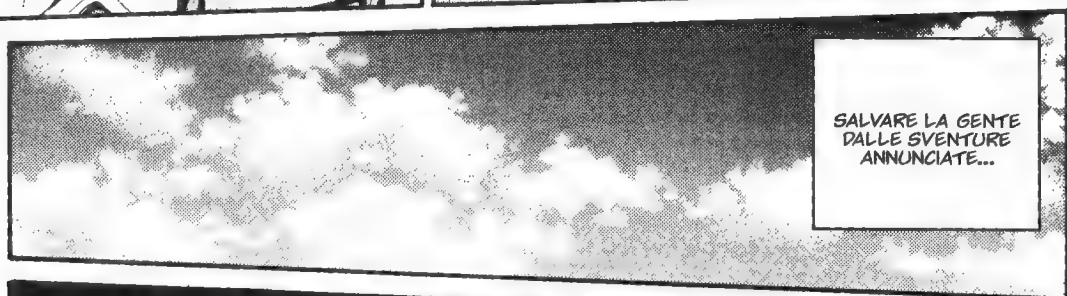
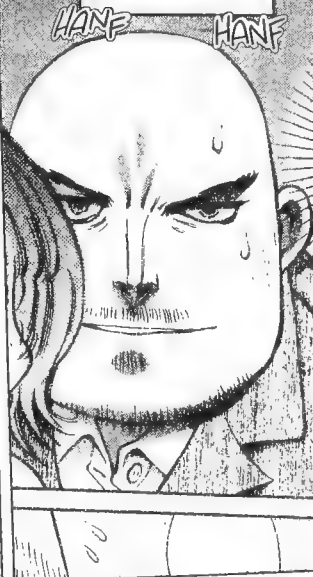
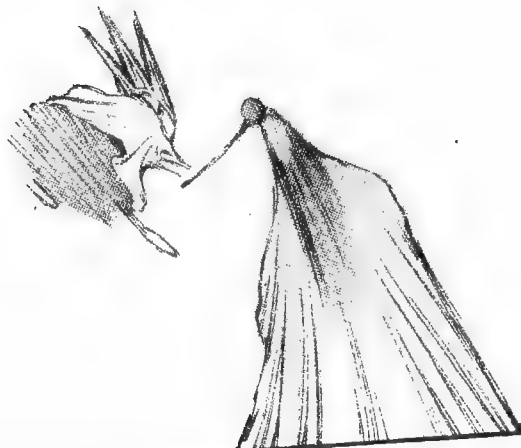
...CHE TIPO DI PERSONA SAREBBE DIVENTATA SHIN-ZAKI IN FUTURO...
NON POTEVI SAPERE IN NESSUN MODO...

PIUTTO-STO SEI TU QUELLA CHE SBAGLIA, KOTONO...

ED E` PROPRIO PERCHE` POTEVO SAPERLO, CHE L'HO UCCISO.
LO SAPEVO, INVECE...

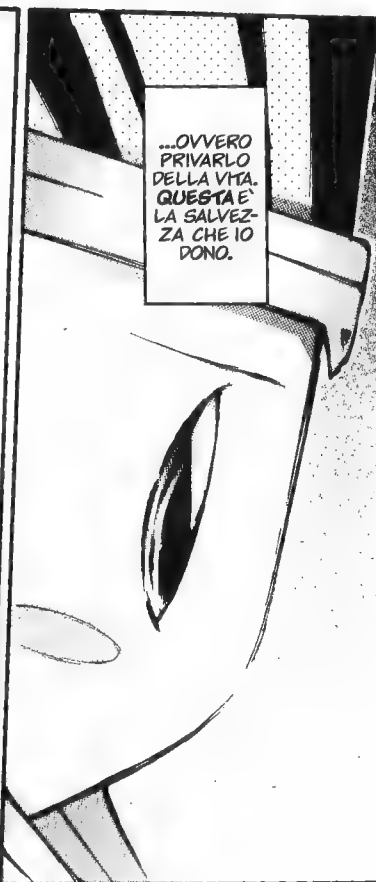
IN FIN DEI CONTI, LE CREATURE APPARTENENTI AL MONDO DEGLI ESSERI UMANI...

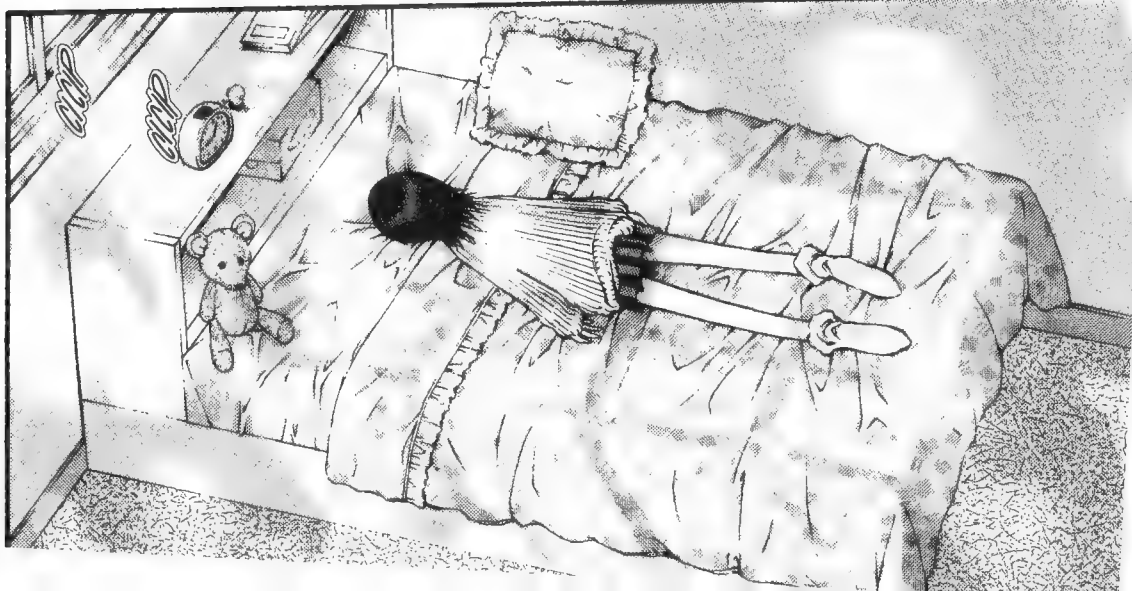
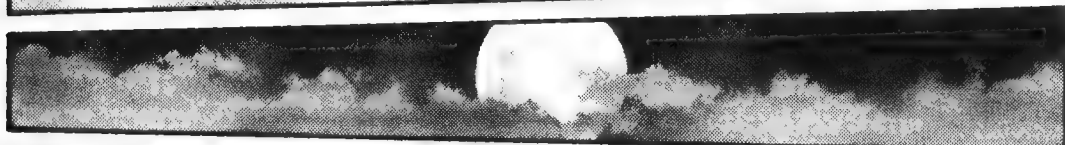
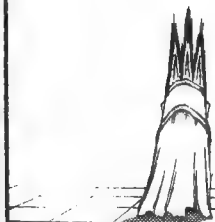
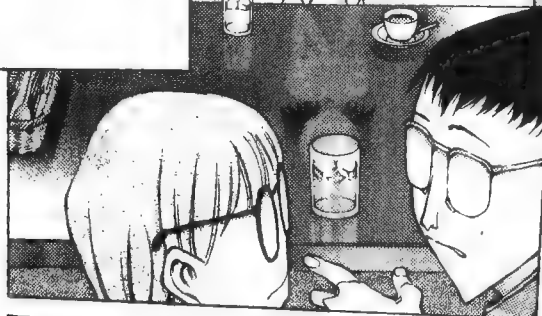
...NON SONO IN GRADO DI VEDERE OLTRE IL TERMINE DELLA LORO VITA, E CAPIRE IN COSA CONSISTA LA VERA E PROPRIA SALVEZZA...

GRAZIE DI TUTTO CIO' CHE HAI FATTO PER ME...

ADDIO...

INFLIGGERE DISGRAZIE A COLORO CHE PROFANANO LA LAPIDE CHE SOTTERRA I RANCORI ANCENSTRALI DELL'ANIMA...

DAL MANIACO CHE MOLESTA LE DONNE IN METROPOLITANA...
HANF
HANF
...ALLA SEMPLICE CLEPTOMANE CRONICA...
OK, E` TUTTO A POSTO...
DAL TEPPISTELLO CHE RUBA UNA MOTO...
IO NON HO UN GRANDE POTERE...
...MA SALVERO` UGUALMENTE LA GENTE GRAZIE AL TERRORE...
...AL PREPOTENTE CHE MALTRATTA QUELLI PIU` DEBOLI DI LUI...
AH...

IN QUESTO MODO POSSO RIVOLGERMI DIRETTAMENTE AL LORO SUBCONSCIO, CONVINCENDOLI CHE CERTE AZIONI LI AVVICINANO SEMPRE PIU` ALL'INFERNO E CHE NON DOVRANNO MAI PIU` CIMENTARSI IN ESSE...

MA SE SI TRATTA DI UN INDIVIDUO CHE E` **GIÀ** DESTINATO ALL'INFERNO A CAUSA DELL'EFFERATEZZA DEI SUOI PECCATI, C'E` SOLO UN SISTEMA PER SALVARE LA SUA ANIMA...

...OVVERO PRIVARLO DELLA VITA. **QUESTA** E` LA SALVEZZA CHE IO DONO.

DISCUTERE CON LORO, COME VORREBBE FARE KOTONO, PURTROPPO NON E` DI NESSUNA UTILITÀ...

NON E` POSSIBILE SALVARE LA GENTE RICORRENDO A UN ESPEDIENTE TANTO DELICATO...

BUON-GIORNO!

CI SCUSI SE SIAMO VENUTE A DISTURBARVI PROPRIO L'ULTIMO GIORNO DELL'ANNO!

OH, NON PREOCCUPATEVI! ABBIAMO ANCHE GIÀ FINITO LE PULIZIE GENERALI! METTETEVI PURE COMODE!

OH, AKASHIMA! ORA RICORDO... HO SENTITO DIRE CHE ANCHE QUEST'ANNO HAI VINTO IL PRIMO PREMIO ALLA MOSTRA DI PITTURA ORGANIZZATA DALLA PROVINCIA DI TOKYO, VERO?

AH... BE', SÌ!

CHE MERAVIGLIA! SEI DAVVERO BRAVA! COMPLIMENTI!

LA RINGRAZIO MOLTO!

AH!

TZING

TAP

SMASH

MA...?
TLING
HAH... DICI SUL SERIO?
TINKA
Q-QUESTO TIPO...
L-LUI...
TLING
TL-TLING

TING
CO-SA...?
TUTUM
TUTUM
CO-SA...?!
TINKA
TING
TUTUM
TINKLE

COSA?!
TUTUM
TINKLING
TINKLE
WHUMP
TINKLING
TINKLE

C-COSA...

TINKLING

TAP

TINKLING

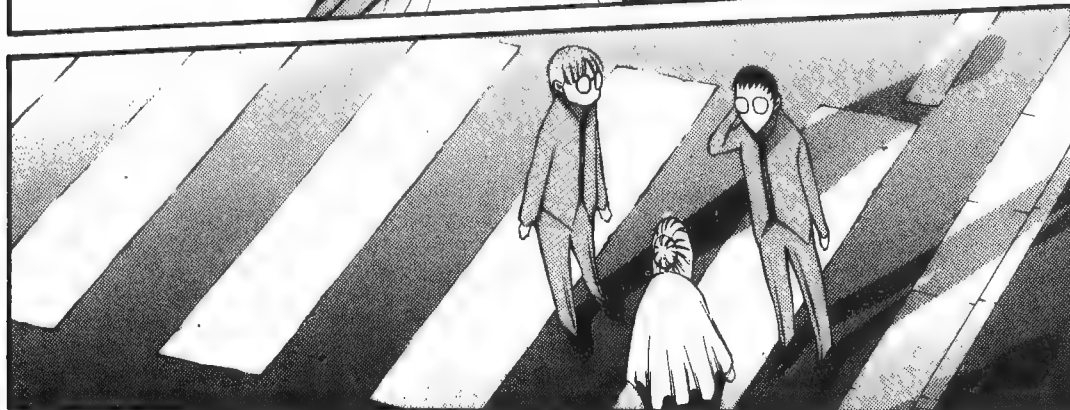
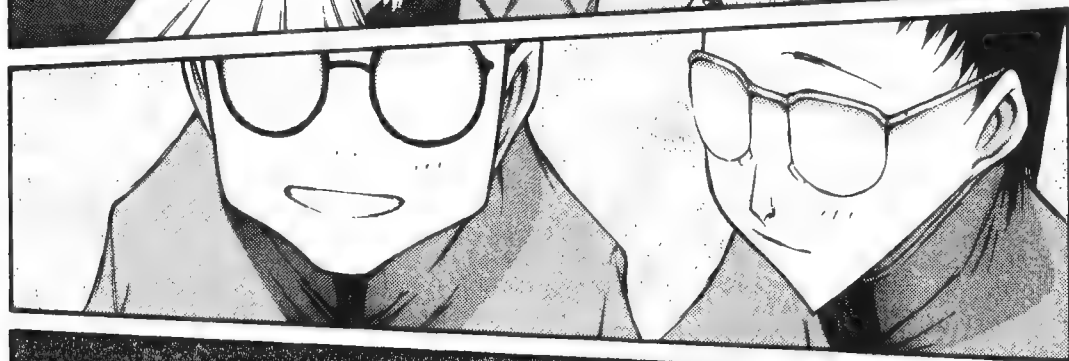
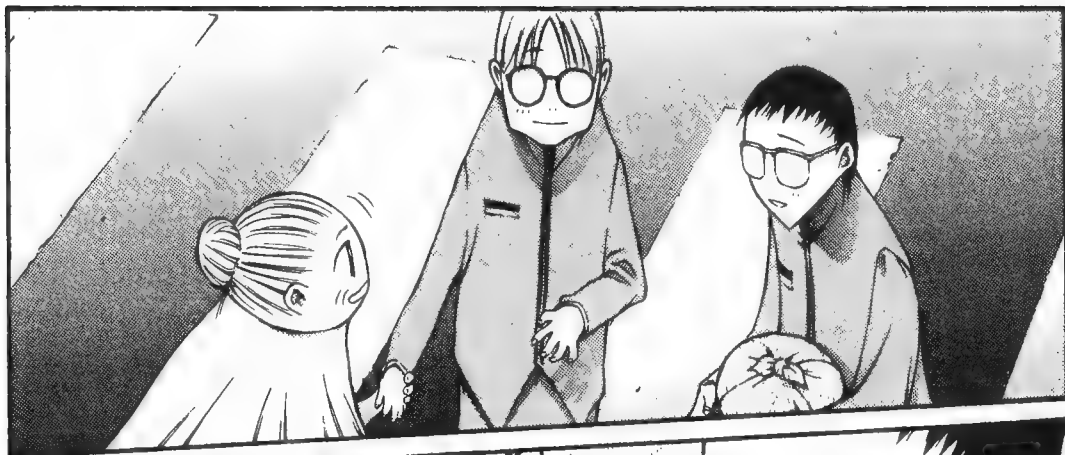
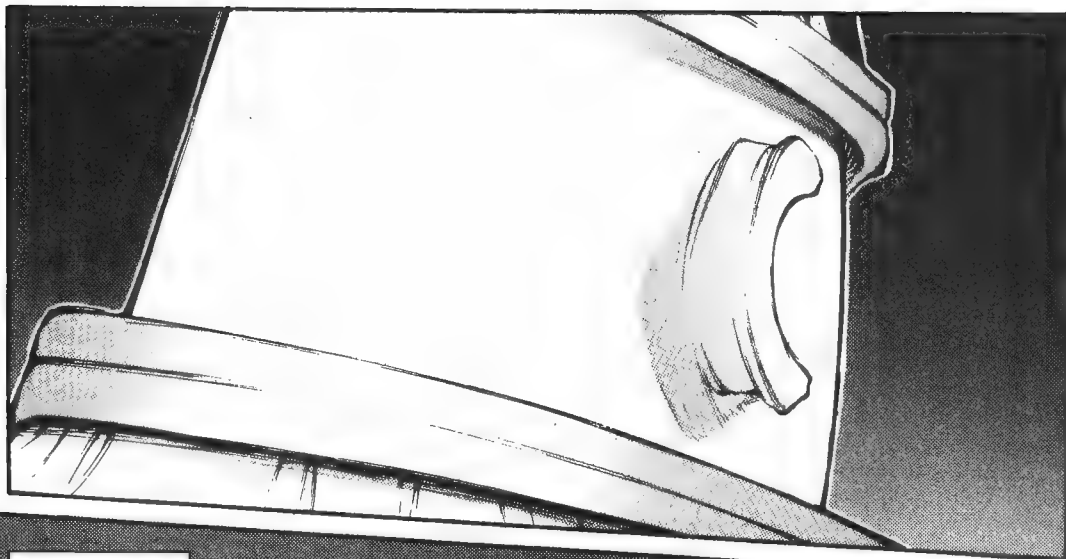
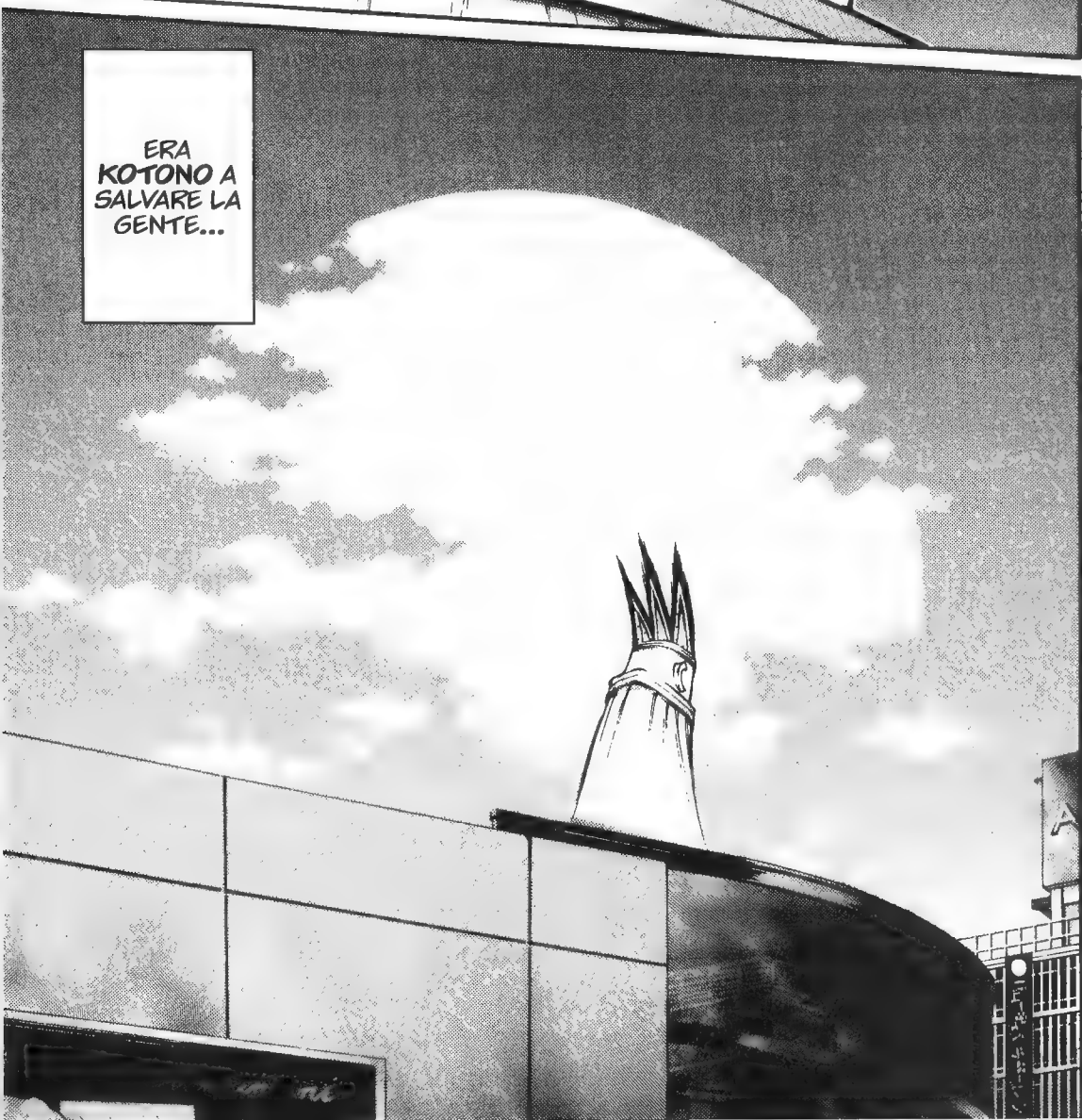
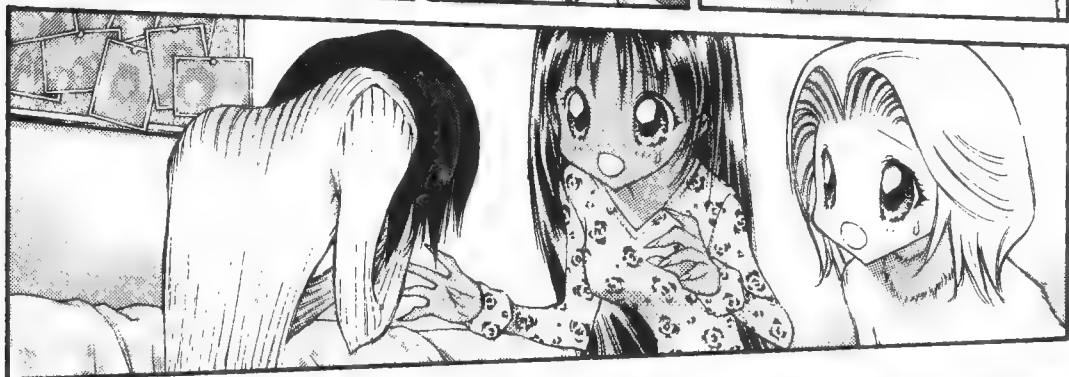
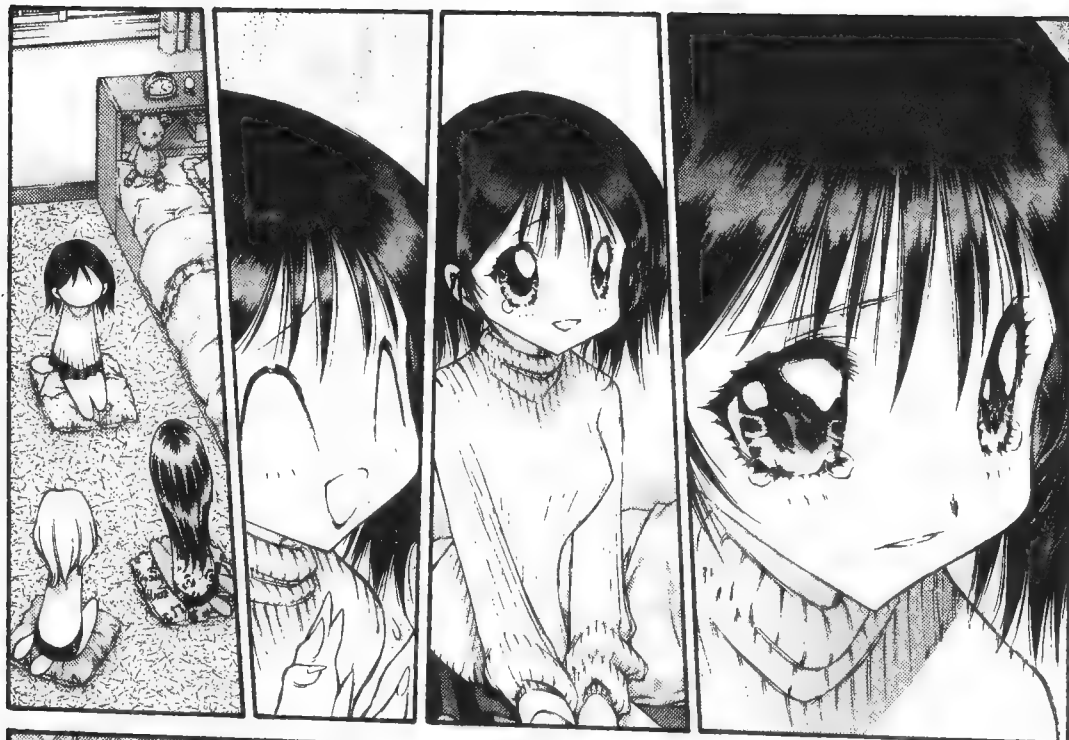
...COSA SIGNIFICA QUESTO..?

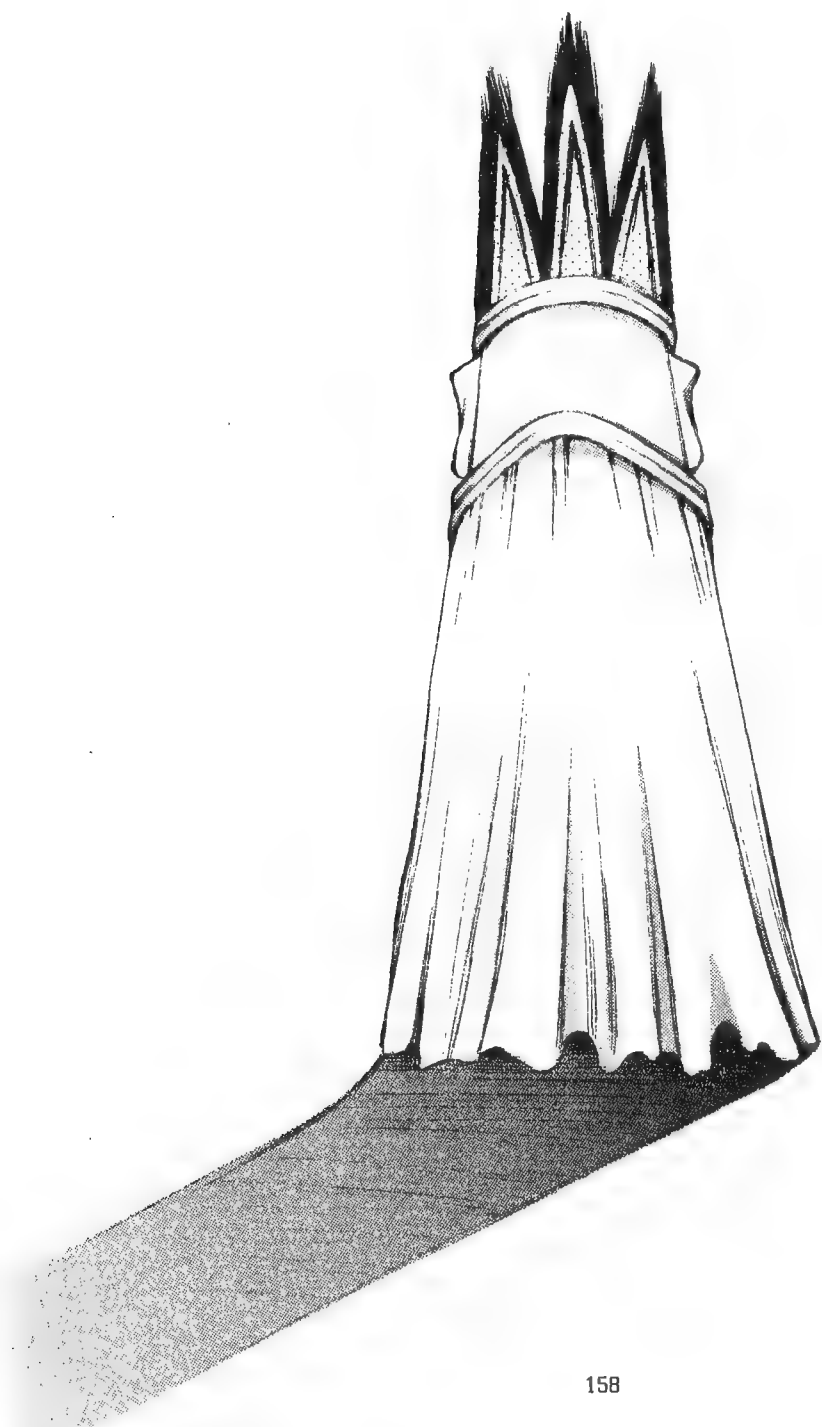
IO...
...SONO VENUTO IN QUESTO MONDO PER SALVARE LA SUA GENTE...
...ATTRAVERSO I COLPI INFLITTI DAL MIO SONAGLIO PENTAFORCATO...
TINKLE
...INCUTENDO IL TERRORE...
TINKLING
TINKLE
glow Delation
TAMER RECORDS

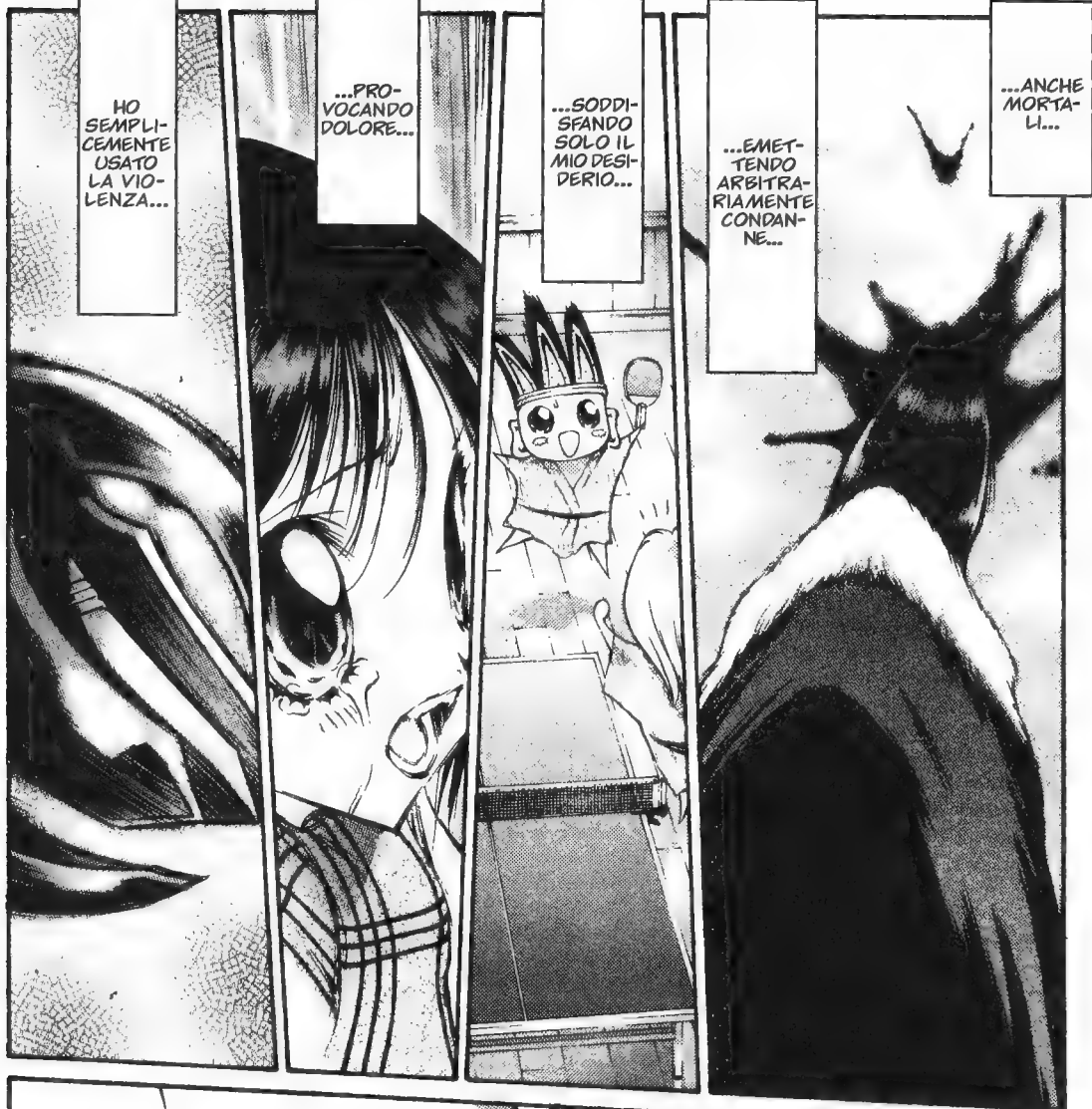
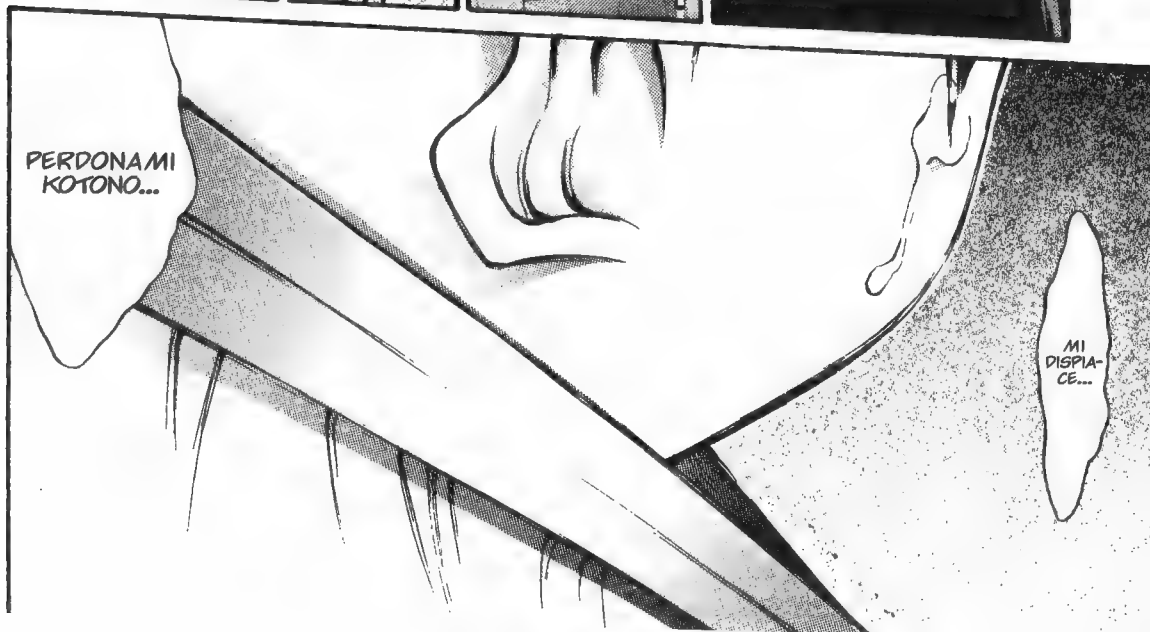
…CHE S'INCAMMINANO SULLA STRADA SBAGLIATA…
…A TUTTI COLORO…
TINKLE
TINKLE
TINKLE
TINKLING

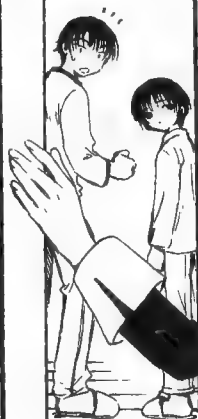
...PER CONDURLI SULLA RETTA VIA...
TINKLE
TINKLE
TINKING
TINKING

...CI SEI SEMBRATA MOLTO GIU' DI MORALE...
IERI SERA AL TELEFO-NO...
...OGGI ABBIAMO DECISO DI VENIRE A TROVARTI PERCHE' NON RIUSCIVAMO A RIMANERE INDIFFE-RENTI... ECCO, INSOMMA...
A DIRE IL VERO...
HAI QUALCHE PROBLEMA, KOTONO?

ADESSO HO CAPITO...
ALLORA E` COSÌ...

MI SONO
SBAGLIATO...
HO SBAGLIA-
TO TUTTO...

ERA
KOTONO A
SALVARE LA
GENTE...

MENTRE IL MIO INTERVENTO...

...NON HA GIOVATO A NESSUNO.

HO SEMPLICEMENTE USATO LA VIOLENZA...
...PROVOCANDO DOLORE...
...SODDISFANDO SOLO IL MIO DESIDERIO...
...EMETTENDO ARBITRARIAMENTE CONDANNE...
...ANCHE MORTALI...
PERDONAMI KOTONO...
MI DISPIACE...

DOVEVANO FARLE SOLO UN PICCOLO CONTROLLO, NO? PERCHE` TUTTE LE DOMESTICHE SONO CROLLATE A TERRA COME PERE COTTE?!
M-MA CHE DIAVOLO E` SUCCESSO?!
FLOP
URGH!!
M-MA COME?! QUATTRO PC DELLE DIMENSIONI DI UNA PERSONA ADULTA NON RIESCONO A GESTIRE UNA COSINA COME CHII?!
EVIDENTEMENTE, PER ANALIZZARE QUESTO PC CHE TU CHIAMI CHII, LA LORO POTENZA E` INSUFFICIENTE...

HO SEMPLICEMENTE USATO LA VIOLENZA...
...PROVOCANDO DOLORE...
...SODDISFANDO SOLO IL MIO DESIDERIO...
...EMETTENDO ARBITRARIAMENTE CONDANNE...
...ANCHE MORTALI...
PERDONAMI KOTONO...
MI DISPIACE...

IO HO COMMESSO UN ERRORE A CUI ORMAI NON C'E' PIU' ALCUN RIMEDIO...
AITEN MYOO - CONTINUA E FINISCE IL MESE PROSSIMO

SE PREFERITE, POTREI PROVARCI IO.
YUZUKI...
AH
OH
M-MI SCUSI PER IL DISTURBO!
I-IO SONO HIDEKI MOTOSUWA!
MI CHIAMO YUZUKI.
PIACERE DI CONOSCERLA, SIGNOR MOTOSUWA.

IO SONO UN PC COSTRUITO DAL SIGNOR MINORU.
COSA?!

MI SPIACE PER IL TRAMBUSTO...
I-IMMAGINO CHE LEI...
EHM... CHE LEI SIA LA SORELLA MAGGIORE DI KOKUBUNJI...

DESIDERA CONOSCERE LE PRESTAZIONI DI QUESTO PC, VERO?

M-MA...

...SÌ...
UH...?
ZIIIP
CLICK
CHII?
PIACERE DI FARE LA TUA CONOSCENZA!
PAT

?

WHIIIIN

BIIP BIIP BIIP

KLATTER KLATTER

BIIP

RATTLE

Q-QUESTO RUMORE... P-PROVIENE DA **LEI**?!

BIP

BIP

BIP

RATTLE

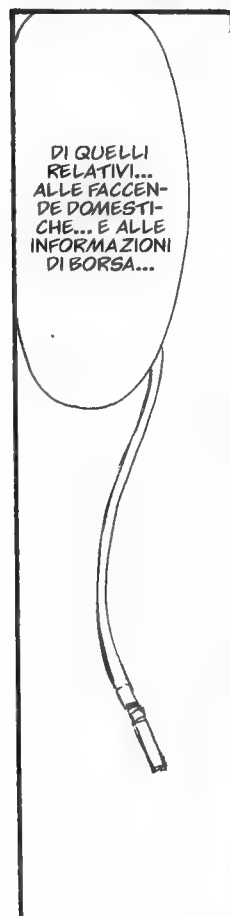
KAKLANK

THUMP

BASTA COSÌ, YUZUKI!

STOP

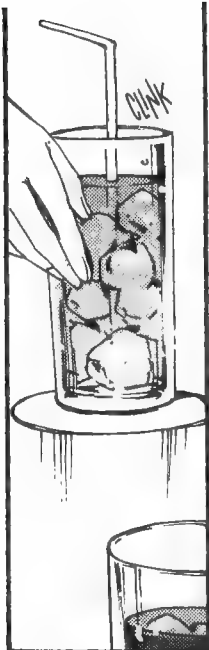
U-UNA... PARTE DEI MIEI DATI... È ANDATA DISTRUTTA...

DI QUALI DATI SI TRATTA?

DI QUELLI RELATIVI... ALLE FACCENDE DOMESTICHE... E ALLE INFORMAZIONI DI BORSA...

NON SONO QUELLI RELATIVI ALLA PERSONALITÀ, NO?

N-NO...

HO COME L'IMPRESSIONE CHE QUESTO TIPO ABBIA UN ATTEGGIAMENTO DIVERSO NEI CONFRONTI DI QUESTO PC CHIAMATO YUZUKI...
AH!
COME STAI CHII?! NIENTE DI ROTTO?
BLINK
CHII!
MITA YUZUKI
CHII? E' QUESTO IL NOME CHE LE HA DATO?
B-BE'... SÌ...
CHII NON HA SUBITO ALCUNA CONSEGUENZA DA QUESTO ESAME. STIA TRANQUILLO.
MOTO
BE', GRAZIE... MA IMMAGINO CHE QUESTO ACCADA PERCHÈ AL SUO INTERNO NON È INSTALLATO ALCUN PROGRAMMA... PARE CHE SIA PRIVA ANCHE DI SISTEMA OPERATIVO, PER CUI È IMPOSSIBILE DISTRUGGERE CIÒ CHE NON C'È!
VERAMENTE NON È PROPRIO COSÌ...
COSA?

A CHII E` STATA POSTA UNA PROTE-ZIONE.
!
N-NON SEI SICURA...?
PER ESSERE PRECI-SI...
...NON SO-NO NEMMENO SICURA DI CO-SA CONTENGA CHII, O ADDIRIT-TURA SE LO CONTENGA...
CO-COSA?!

C-COME STAI ADESSO...?
EHM... YUZUKI, VERO?
ESATTO! SI, TUTTO A POSTO. IL SIGNOR MINORU MI HA MESSO A PUNTO.
CLINK
E COMUNQUE, I DATI PERSI SONO POCHISSIMI.
FACCIO UN BACK UP DEI DATI IN MIO POSSESSO TUTTI I GIORNI, PER CUI BASTERÀ INSTALLARMELI DI NUOVO E NON CI SARÀ ALCUN PROBLEMA.
EPPURE POCO FA DICEVI CHE ALCUNI DATI SONO STATI DISTRUTTI...
SEMBRA DAVVERO TRISTE... COME SE STESSE SOFFRENDO...
ECCOLO DI NUOVO!

UGH
N-NIENTE...
COSA C'E?
MA... INSOMMA... IO NON ME NE INTENDO DI COMPUTER E LINGUAGGIO TECNICO... COSA SAREBBE UN CHOBITS?
SHP
POCO FA, ALL'INGRESSO, DICEVI CHE CHII POTREBBE ESSERE UN CHOBITS...
P-PIUTTOSTO...
...SONO I COSIDDETTI PC LEGGENDARI...
I CHOBITS...
Chobits
MMM
PLIT

ESISTE UNA SPECIE DI LEGGENDA URBANA, MA CHE INVECE DI ESSERSI DIFFUSA ATTRAVERSO RACCONTI ORALI, CIRCOLA DA TEMPO IN INTERNET...
IN PRATICA, NARRA L'ESISTENZA DI UNA SERIE DI PC CREATI COL NOME IN CODICE DI CHOBITS...
?!
I-IN CHE SENSO...?
MA AL MONDO ESISTONO INNUMEREVOLI PC, NON È COSÌ?
DOPOTUTTO, TU STESSO NE HAI CREATI TANTI, KOKUBUNJI!
SSHP
CHIAMAMI PURE MINORU.
MINORU
I CHOBITS SONO COMPUTER CHE AGISCONO IN BASE AI PROPRI PENSIERI...
DA QUESTO PUNTO DI VISTA LO È ANCHE YUZUKI, NON È COSÌ? POCO FA HA CONTROLLATO LE PRESTAZIONI DI CHII IN BASE A UNA SUA SPONTANEA VALUTAZIONE DELLA SITUAZIONE IN CORSO...
MOTO
NON È PROPRIO COSÌ.
YUZUKI AGISCE SEGUENDO LA MIA PROGRAMMAZIONE.

...DIPENDONO DA QUESTO TIPO DI PROGRAMMAZIONE.
...MA IN FIN DEI CONTI ANCHE LE AZIONI APPARENTEMENTE SPONTANEE...
NATURALMENTE HA ANCHE UN PROGRAMMA DI APPRENDIMENTO AUTONOMO, INSTALLATO...
PER GIUDICARE COSA È CORRETTO O MENO...
...E PER OTTENERE LA MASSIMA EFFICACIA NEL METTERLO IN ATTO...
...EFFETTUA INNANZITUTTO UNA SERIE DI CALCOLI BASANDOSI SUI DATI DEL SUO PROGRAMMA, PRIMA DI PRENDERE QUALSIASI DECISIONE...
TUTTO SOMMATO, SENZA UN PROGRAMMA NON POTREBBE NEMMENO MUOVERSI, OLTRE CHE PRENDERE DECISIONI...
POTREBBE GUASTARSI... O BLOCCARSI...
LA SERIE CHOBITS, INVECE, È COMPLETAMENTE DIVERSA!

MI STAI DICENDO CHE CHII...
SHOCK
...E` IL MIGLIOR PC CHE ESISTA AL MONDO?!
NON PROPRIO.
STO DICENDO CHE I CHOBITS SONO UNA LEGGENDA URBANA.
WHAM
SSHP
SSHP
LE DICERIE SENZA FONDAMENTO CIRCOLANO ALLA GRANDE, SU INTERNET...
E TU, DOPO AVERMI PARLATO PER UN'ORA QUASI PER CONVINCERMI DELLA TUA TEORIA, MI TIRI UNA CONCLUSIONE DI QUESTO GENERE?!
CHII!
UN ALTRO, GRAZIE.
CHOBITS - CONTINUA

Kosuke Fujishima

OH, MIA DEA!

LA TRAPPOLA DEL DOTTOR MORO

LABORATORIO
KOICHI MOROZUMI

GRAB
È ASSURDO!
SOLO IMMONDIZIA!

STAND UP!
...
SKRRR

FLOP

IL SOGNO DEGLI ESSERI UMANI...

IL TESORO DELLA SCIEN-ZA...

E` GIUSTO MONOPOLIZ-ZARLO?
...NO.
NO, NON E` AFFATTO GIUSTO!
QUELLO E` UN PATRIMONIO COMUNE DELLA RAZZA UMANA!

E IO, KOICHI MOROZUMI...

...HO IL DIRITTO DI ESAMINARLO!

A QUANTO PARE
NON HAI ALCUNA
CAPACITÀ DI AP-
PRENDIMENTO!
WHISSSS
SSSSSKATE

...

SARÀ STATO UN ERRORE DEL SENSORE?

...

NON IMPARI MAI LA LEZIONE, VERO?
WHMMM CLICK
COS'HA CAPITO?
HO CAPITO! HO CAPITO TUTTO!

LO SAPEVO! ERA NASCOSTO DA QUALCHE PARTE!

AARGH!

PUGNO A RAZZO!
THOOM

BURP
PLOP

AH...
BE, ALLORA IO ANDREI...
DANNAZIONE! PROPRIO IN UN MOMENTO DEL GENERE DOVEVO FINIRE IL PROPELLENTE?!
AAHAHAHAHAHAH
HO CAPITO, HO CAPITO TUTTO!
UH UH UH!
E QUELLO COS'AVREBBE DOVUTO ESSERE...?

IL GIORNO DOPO...

CASPITA!

IL VENTILATORE DI RAFFREDDAMENTO A 12V. AL PREZZO DI 525 YEN?!
IL MOTORE 540 IN OFFERTA SPECIALE?!
大特価
540SH
258円
12V冷却ファン
525円
BUHINKAN NEWS PAPER

BUON DIVERTIMENTO!
MI RACCOMANDO, TIENI D'OCCHIO LA CASA!

FINALMENTE POTRÒ RILASSARMI, DOPO TANTO TEMPO CHE NON LO FACCIO...

Canon
BENE... BENISSIMO!

TUTTO PROCEDE COME PROGRAMMATO!

CHUNKA
CHUNKA

CHUNKA

ASCOLTAMI BENE.
ABBIAMO IN CUSTODIA IL TUO FIDANZATO.

COS...?!
PER RIVEDERLO, DOVRAI VENIRE DOVE TI MOSTRO.
CHUNK
NATURALMENTE SEI LIBERA ANCHE DI NON FARLO.
MA IN QUESTO SVENTURATO CASO...
RATTLE

...TEMO CHE IL TUO CARISSIMO FIDANZATINO...
PUGNO A RAZZO!
SMASH

ADESSO BASTA!
CLANK

NEANCHE SE CROLLASSE IL MONDO!
QUESTA VOLTA NON LO PERDONERÒ!

COME SI E' PERMESSO DI DIRE CHE QUELLO STUPIDO DI BANPEI E' IL MIO FIDANZATO?!

DEV'ES-
SERE LÌ...

CIAK

È
STATO
LUI...

COMUNQUE SIA, QUESTO E` IL MOMENTO GIUSTO!

OH

EHI!
COME MI PERMETTO DI SENTIRMI SOLLEVATA?!

...SOLTANTO PER IL FATTO CHE LA MIA PADRONA SKULD NON E` STATA FATTA PRIGIONIERA!
IO HO PROVATO SOLLIEVO...
NO! NON E` COSI`!

MA NON E` IL CASO DI STARE A PERDERE TEMPO CON COSE DEL GENERE!

FORZA, BANPEI!
FUG-GIAMO!

M-MA... NON E` LUI?!

WHUMP

NOOO!

GRAB

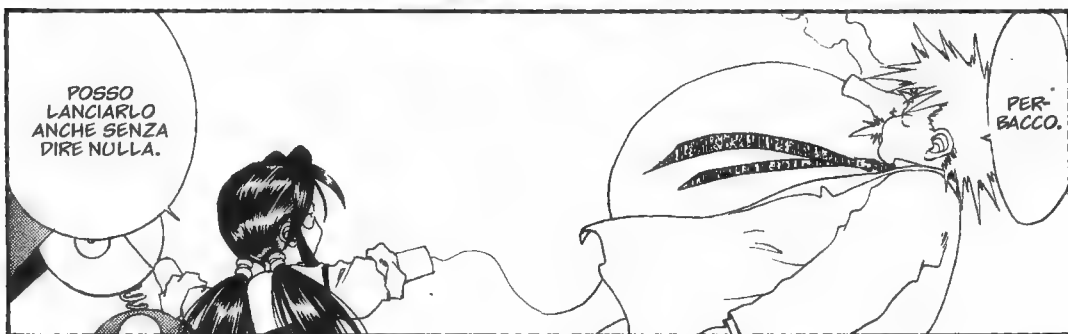
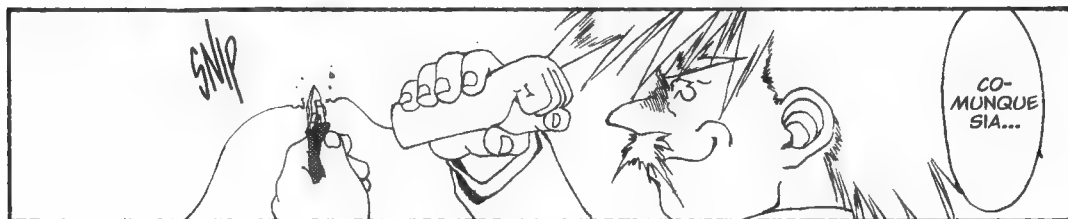
MA CHE DIAVOLO È QUESTO?!
COME IMMAGINAVO, ALLA FINE SEI VENUTA...

...PER SALVARE IL TUO ADORATO FIDANZATINO...

QUELLO NON E` NE` ADORATO, NE` TANTO MENO IL MIO FIDANZATO!
PUGNO A RAZZO!

FLIP
KONK

SNIP

COME HA FATTO A SCHIVARLO?!
NON RIESCI PROPRIO A LANCIARLO SENZA GRIDARE PUGNO A RAZZO?
LA TUA PROGRAMMAZIONE E` A DIR POCO SOMMARIA...
IN QUESTO MODO, E` COME SE AVVERTISSI I TUOI BERSAGLI DEL FATTO CHE STAI PER COLPIRLI, E QUINDI E` OVVIO CHE SIA MOLTO SEMPLICE SCHIVAR...
PTHOOSH
PER-BACCO.
POSSO LANCIARLO ANCHE SENZA DIRE NULLA.
COMUNQUE SIA...
SNIP

IN COMPENSO, LE ALTRE PARTI SONO PERFETTE.

UNA VERA MERAVIGLIA!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

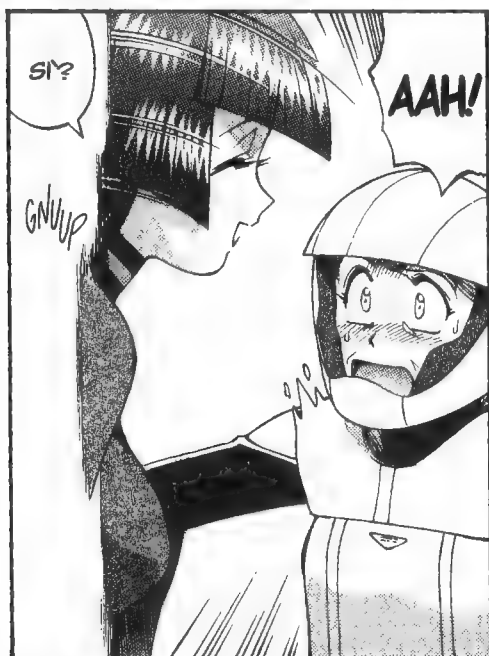
Kenichi Sonoda
EXAXXION
FAZIONI

GGHHMMM
...
...C-CHE SUCCEDE, ORA?

AKANE! **POSSIBILE** CHE TU NON RIESCA A METTERTI IN CONTATTO CON HOICHI, IN QUALCHE MODO?!
È ORA CHE CI FACCIA USCIRE DA QUI!

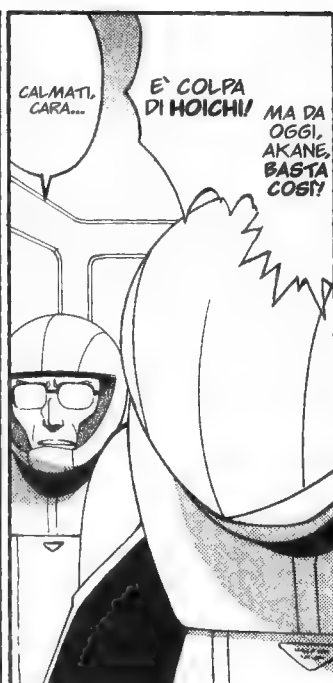
SE USCISSIMO ORA CI CATTUREREBBERO! HAI TANTA VOGLIA DI FARCI AMMAZZARE, MAMMA?!
NOI NON ABBIAMO **NULLA A CHE FARE** CON QUESTO MALEDETTO ROBOT TERRORISTA! NOI SIAMO **CIVILI**!

EHI, TU! RISPONDI, SE MI SENTI! LO SO CHE C'È QUALCUNO CHE CONTROLLA IL COMPUTER!

SÌ?
AAH!
GNUUP

C-**COSA** DIAVOLO SEI TU?! U-UN **ALTRO** ROBOT...?
PIÙ O MENO. ORA HO ASSUNTO FORMA UMANA, MA SONO LA STESSA AIRBIKE CHE VI HA TRASPORTATO QUI.
ISAKA... MA POCO FA NON ERI USCITA INSIEME A GANCHAN?

MI DISPIACE, SIGNORA, MA NON CI ARRENDEREMO.
NOI SIAMO DEI CIVILI E NON ABBIAMO ALCUNA ARMA!
IN EFFETTI SONO LA METÀ LASCIATA QUI IN APPOGGIO TATTICO.
COMUNQUE SONO SEMPRE IO...
QUESTE SONO LE INFORMAZIONI IMMESSE IN RETE DAI FARDIANI...
LE CONSIGLIO DI METTERSI IL CUORE IN PACE.
PSSH
CLICK
BIP
La strategia della tensione dei terroristi
Quale organizzazione manovra il gigantesco robot distruttore? Si invita la popolazione a segnalare ogni persona sospetta nascosta fra i civili innocenti. Il governo
VOICE INFORMATION
KANO HOICHI (16)
KANO KEIKO (35)
HINO AKANE (15)
HINO MIDORI (42)
...DI AKANE HINO E DEI SUOI GENITORI TAKASHI E MIDORI HINO...
ED ECCO QUI DI SEGUITO LA LISTA DEI COMPLICI DEL TERRORISTA HOICHI KANO. SI TRATTA DELLA MADRE, REIKO KANO...

M-MA PERCHE`?! PERCHE` ANCHE LA NOSTRA FAMIGLIA?!
DAL MOMENTO IN CUI SIETE STATI CATTURATI DA QUELLI DI RIOFARD, SIETE STATI ETICHETTATI COME NOSTRI COMPLICI.

E` TUTTA COLPA DI QUEL RAGAZZO...
CALMATI, CARA...
E` COLPA DI HOICHI!
MA DA OGGI, AKANE, BASTA COSI!

PUOI ANCHE ESSERE IN BUONI RAPPORTI CON HOICHI, MA PER QUEL CHE MI RIGUARDA...
...RISOLTA QUESTA FACCENDA, SE SOLO SCOPRO CHE CONTINUI A FREQUENTARLO ANCORA, IO TI RIPUDIO!

T-TESORO... SMETTILA DI AGITARTI...
DIMMI... ORA IN CHE CONDIZIONI SI TROVA QUESTO ROBOT?
PER IL MOMENTO E` IMMOBILIZZATO DA UNA POTENTISSIMA IRRADIAZIONE EMESSA DAL ROBOT AVVERSARIO.
PSSSH
IN QUESTE CONDIZIONI, E` STATO PORTATO SULLA NAVE DA TRASPORTO NEMICA.

COSA?!

NONOSTANTE DICESSE CHE **AVREBBE VINTO A OGNI COSTO**, È STATO CATTURATO?!

FACENDO IL **GRADASSO** CI HA SOLO COINVOLTO!

È UNO STUPIDO, OLTRE CHE UN **DEBOLE**!

CHE RAZZA DI SCHIAPPA!

SI È FATTO CATTURARE?!

CHE FIGURA DI MERDA!

FAREBBE MEGLIO A **SPARIRE** DALLA CIRCOLAZIONE PER PUDORE!

SE SOLO PENSO A TUTTA LA GENTE CHE È **MORTA** PER COLPA DI KANO!

MA CHE DICI?! TI RICORDO CHE SONO STATI I **FARDIANI** A FAR SPARIRE DECINE DI STUDENTI NEL NULLA!

E ALLORA?! SE KANO COMPIE ATTI TERRORISTICI CON QUEL ROBOT, ANCHE LORO SONO **COSTRETTI** A RICORRERE ALLA VIOLENZA!

DEVI ESSERE **IMPAZZITO!** FINO A STAMATTINA ERI DALLA **SUA** PARTE!

IO NON HO **MAI** DETTO UNA COSA DEL GENERE!

NON HAI UN MINIMO DI DIGNITÀ!

EHI! ANDATE AI VOSTRI POSTI!
E I NOSTRI COMPAGNI DI CLASSE? NON HAI VISTO CHE SONO STATI INGHIOTTITI DA QUEL DISCO VOLANTE?!

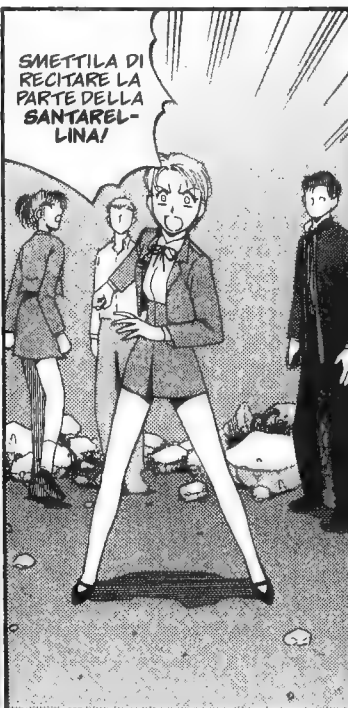
TMP TMP TMP
RESPIRA... TI PREGO...
TMP TMP
PROFESSORESSA...
E' MORTO... DA ALMENO UN'ORA...
TMP TMP TMP

UH...

HHH... SIGH... HHN...
NON C'E` NIENTE DA FARE, PROFESSORESSA... E` QUASI UN MIRACOLO CHE CI SIANO STATI SOLO POCO PIU` DI UNA DECINA DI MORTI...

V-VI CHIEDO SCUSA... SIGH... N-NON HO POTUTO FARE NULLA... SIGH... N-NONOSTANTE IO SIA LA VOSTRA INSEGNANTE...

DI ALCUNI DI LORO E` STATA PORTATA QUI SOLO LA PARTE SUPERIORE DEL CORPO...

BAKK
OUCH!

SMETTILA DI RECITARE LA PARTE DELLA SANTARELLINA!

SEI UNA FARDIANA... SEI UNA DI LORO!

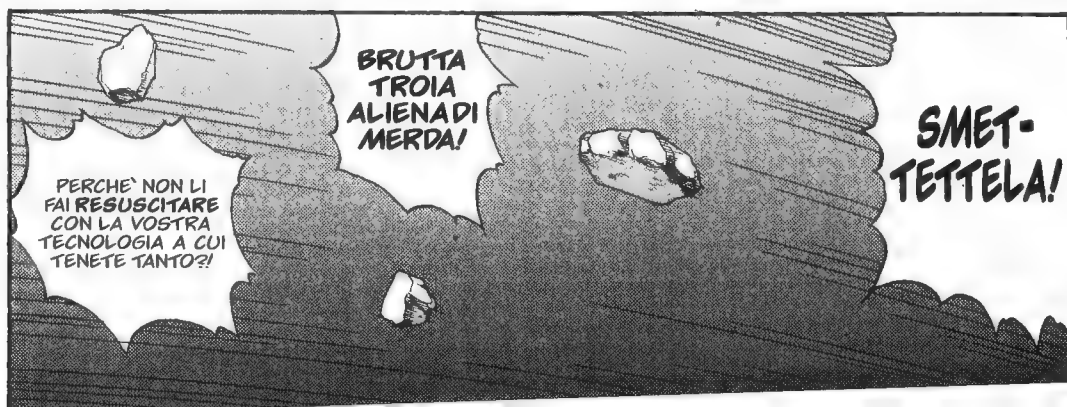
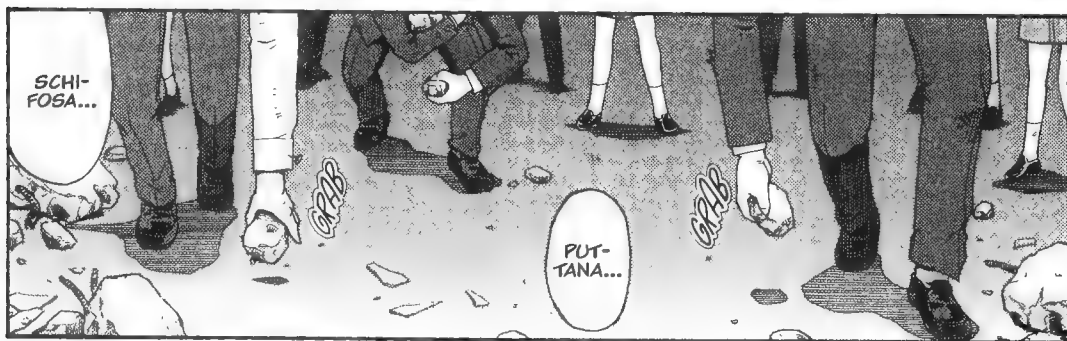
MALE-
DETTA
FARDIA-
NA...
E` VERO...
...

GRAB
PUT-
TANA...
GRAB
SCHI-
FOSA...

AH!
TOKK

SEI UNA
STRONZA
FARDIANA!
WHISSS
SEI RE-
SPONSABILE
ANCHE TU!

AAH...
BAKK
BAKK

SMET-
TETTELA!
BRUTTA
TROIA
ALIENA DI
MERDA!
PERCHE` NON LI
FAI RESUSCITARE
CON LA VOSTRA
TECNOLOGIA A CUI
TENETE TANTO?!

FATELA FINITA UNA BUONA VOLTA!

TUNK

NON E` ANCORA IL MOMENTO! MANTENETE LA POSIZIONE ATTUALE!
GENERALE SHESKA! SIAMO IN GRADO DI MUOVERCI A VELOCITA` MASSIMA IN QUALSIASI ISTANTE!

EFFETTUATE UN INTERVENTO FORZATO SULL'EXAXXION IL PIU` PRESTO POSSIBILE!
FINCHE` NON AVREMO OTTENUTO IL CONTROLLO TOTALE DELL'EXAXXION, NON POTREMO SCIOGLIERE L'ATTUALE DISPOSIZIONE.

E NON TRASCURATE NEMMENO LA RICERCA DI QUALSIASI CORPO ESTRANEO!
L'OGGETTO CHE HA AVVISTATO POCO FA IL COLONNELLO FRANKI MI INSOSPETTISCE!

MA... SIGNOR HOSUKE! LA SUA TRAIETTORIA INCROCIA L'AREA IN CUI SONO STATI RADUNATI I CIVILI NELLA BASE DEGLI ASCENSORI!
BENE! NON APPENA SAREMO PRONTI A FARLO, SPAREREMO CON L'EXACANNON A MEZZA CANNA!
SIGNOR HOSUKE! STIAMO RIUSCENDO A INFILTRARCI NEL CIRCUITO MILITARE! FRA POCO DOVREMMO ESSERE IN GRADO DI INVIARE COMANDI DIRETTAMENTE ALL'EXAXXION ALL'INTERNO DELLA NAVE DA TRASPORTO NEMICA!

EXAXXION - CONTINUA

Sanae Miyau &
Hideki Nonomura
OFFICE REI
CONCERTO

CLAP CLAP
CLAP CLAP CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
CLAP
ALICE! ALICE! ALICE!
ALICE! ALICE! ALICE!
ALICE! ALICE! ALICE!

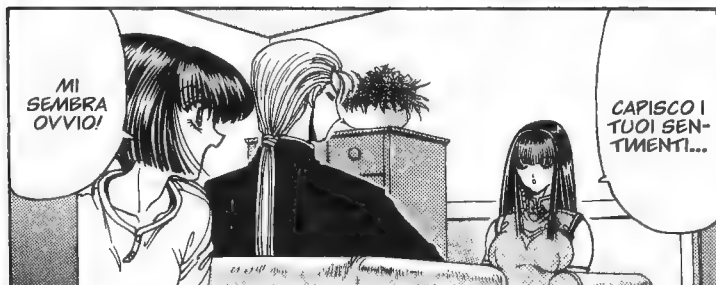
E` APPARSA SULLA SCENA MUSICALE ALL'IMPROVVISO, COME UNA COMETA...

LA SUA VOCE COPRE TRE OTTAVE, E IL SUO SORRISO E` PARAGONATO A QUELLO DI UN ANGELO SCESO SULLA TERRA... LA CRITICA E IL PUBBLICO SONO TUTTI PER LEI...

...E IL SUO CD SINGLE D'ESORDIO, NON APPENA USCITO, HA OTTENUTO IL PRIMO POSTO IN CLASSIFICA!

NON CI POSSO CREDERE! ORMAI IL GIAPPONE E` TRAVOLTO DAL BOOM DI ALICE!

TI VEDO COMPLETAMENTE RAPITA DA LEI, EMIRU...

TUTTO QUESTO E' DAVVERO SOSPETTO... CHISSÀ COSA STARÀ TRAMANDO?!
LA SMASCHERERÒ A TUTTI I COSTI!

CAPISCO I TUOI SENTIMENTI...
MI SEMBRA OVVIO!

OH, CHE ADULATORE CHE SEI, HIRYU!
AL MONDO NON ESISTE ALCUNA DONNA MIGLIORE DI TE! QUELLA DONNA NON E' ALTRO CHE UN PEZZO DI VETRO SE CONFRONTATA ALLO SPLENDORE DEL GIOIELLO CHE TU SEI...
WHUMP

MIREI!

MI SEMBRA EVIDENTE CHE NON CAPISCI I MIEI SENTIMENTI... SEI INCREDIBILE, SORELLA...
ALICE SEMBRA DAVVERO UN ANGELO COME DICONO TUTTI... IL SORRISO, IL PORTAMENTO, LO SGUARDO... AH, COME LA INVIDIO...
SIGH

CHISSÀ DOVE DIAVOLO E' ANDATO A CACCIARSI QUELLO SCEMO?!
GRUNT

LO YUTA SU CUI DEVO CONTARE NON FA ALTRO CHE SPASSARSELA TUTTI I GIORNI, PERCIÒ NON E' MOLTO AFFIDABILE...
UFF

KABOOOM

AAAH!

ARGH!

QUESTA E` UNA MIA PERSONALE VENDETTA.

E' PER RICOMPENSARVI DI COME VI SIETE PRESI GIOCO DI ME DA BAMBINO!
GIÀ... A CUI AGGIUNGO IL FATTO CHE AVETE INIZIATO DI NUOVO A INTROMETTERVI NELLA MIA VITA!
...DA BAMBINO?!
ELIMINERÒ TUTTI I COMPONENTI DEL FAN. NESSUNO ESCLUSO!
RUSTLE
UH?!

MIAO
RATTLE
RATTLE
MIAU
MIAU
MIAU

BASSH
WHUMP
...

SE N'E' ANDATO...
MA LA SUA SCOMPARSA E' STATA TROPPO VELOCE...
COME IMMAGINAVO... DEV'ESSERE DOTATO ANCHE DI QUEL GENERE DI CAPACITÀ...

MIAO

UGH... MA GUARDA CHE ROBA...
MIAOOO
MIAUU
MIAUU

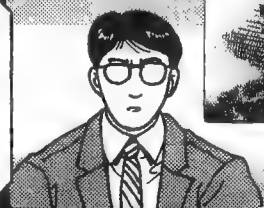
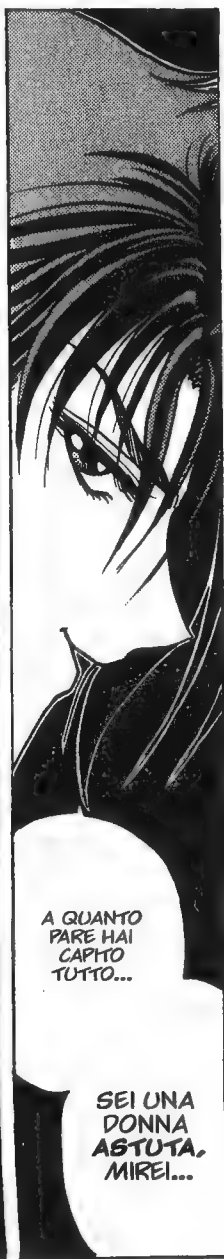
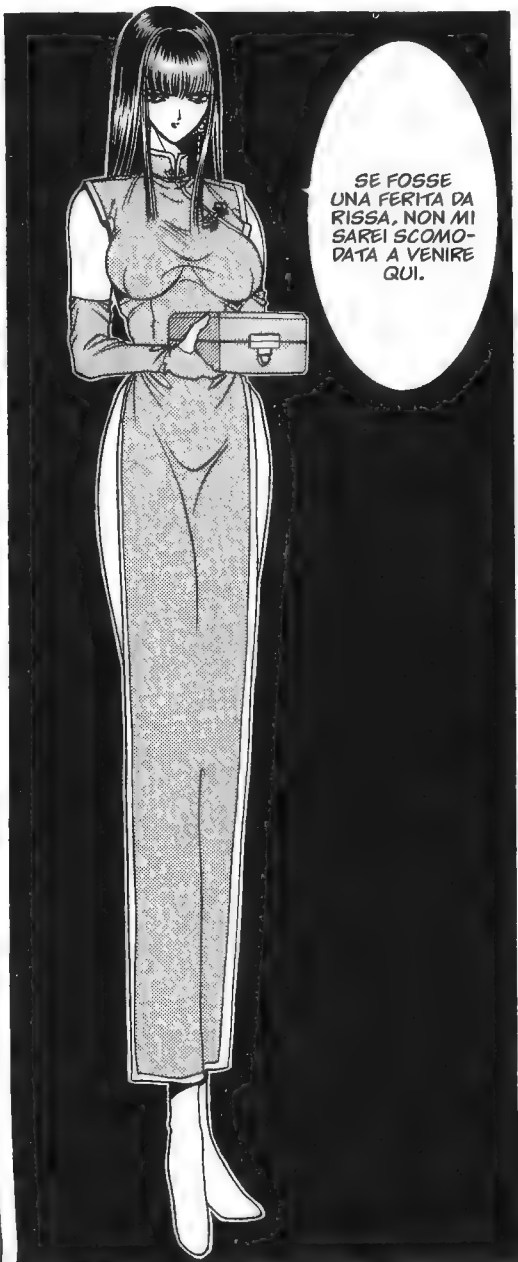
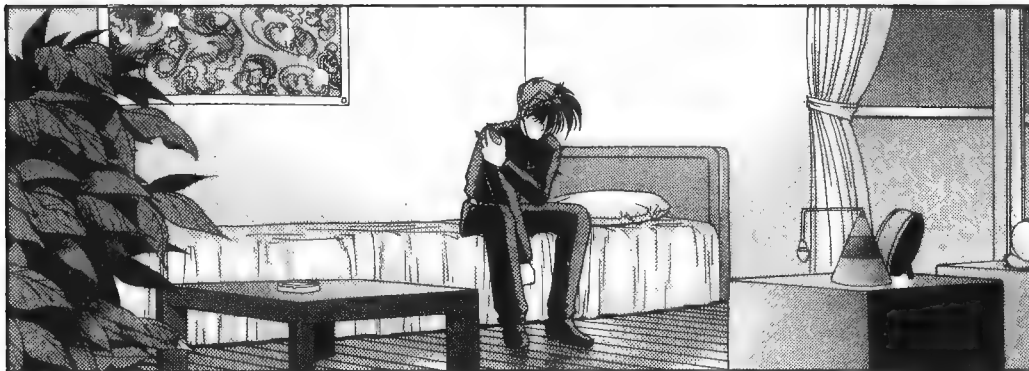
SE MI FOSSI ACCORTO DI VOI SOLO UN ATTIMO DOPO, ORA VI STARESTE FACENDO LE UNGHIE SUI DIVANI DEL PARADISO...
EHI, VOI! NON DOVEVATE SPUNTARE IN UN POSTO DEL GENERE!
MIAOOO
MIAU
MIAU

FACCIAMO COSÌ... POTETE RESTARE NEL GIARDINO DI CASA MIA, OK?
SÌ, SÌ, HO CAPITO... SONO STATO IO A DEVASTARE LA VOSTRA CASA! SCUSATEMI!
MIAU
MIAU

DOVE TE NE SEI STATO A GIRONZOLARE FINO A QUEST'ORA?!

RUSTLE
RUSTLE
FRUSH

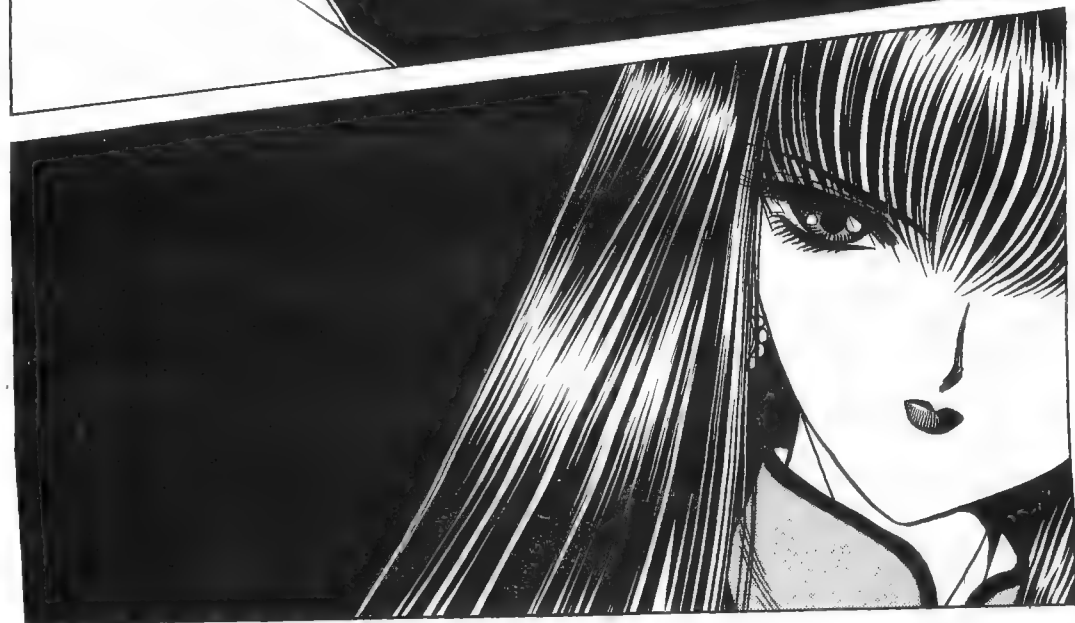
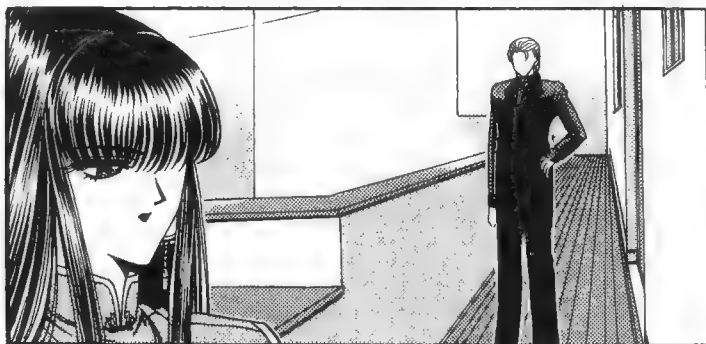
VLAM
EHI, TU!

CREDO CHE NON SIANO AFFARI TUOI...
...VECCHIA EMIRU!
SNAP
CO-CO-COSAA?!
COME SAREBBE A DIRE VECCHIA EMIRU?!
E' SEMPLICE. OGNI SERA MI ACCOGLI BERCIANDO E CON LA FACCIA CONTRATTA IN UNA SMORFIA IRACONDA.
CON QUELLA VOCE E QUELL'ESPRESSIONE TI VENGONO FUORI UN SACCO DI RUGHE, PER CUI SEMBRI UNA VECCHIACCIA!
AH, SI'?! E DI CHI PENSI SIA LA COLPA?!
OGNI GIORNO NON FAI ALTRO CHE ANDARTENE IN GIRO CHISSÀ DOVE!
OH, FALLA FINITA, VUOI?
ECCOLI CHE RICOMINCIANO ANCHE STASERA. QUEI DUE NON FANNO IL MINIMO PROGRESSO.
VIA... NON SONO ALTRO CHE SEMPLICI BARUFFE IN FAMIGLIA...
NFN
CHIEDIAMO SCUSA PER L'INTERRUZIONE DEL PROGRAMMA...
...MA E' ARRIVATA IN REDAZIONE UNA NOTIZIA STRAORDINARIA.
QUESTA SERA, VERSO LE 11:52, A IMAGAWA NELLA CITTA' DI OUME, L'ISTITUTO DI RICERCA DELLA CASA FARMACEUTICA OUME TOWA E' SALTATO IN ARIA. LE FIAMME HANNO DIVORATO TUTTO.

PER IL MOMENTO NON E` STATO TROVATO NESSUN SOPRAVVISSUTO.
LA POLIZIA RITIENE CHE QUESTO CASO ABBIA A CHE FARE CON ANALOGHI INCIDENTI CHE SI SONO SUSSEGUITI FIN DALL'INIZIO DEL MESE.
UNA RISSA, VERO?!
PERCHE` I TUOI ABITI SONO IN QUELLO STATO?!
E TU NON DEVI FICCARCI IL NASO!
SONO AFFARI MIEI!
TI STO SOLTANTO CHIEDENDO DI DARMI UNA MANO NEL NOSTRO LAVORO, IMBECILLE!
IO NON STO FICCANDO IL NASO!
HO COME L'IMPRESSIONE CHE IL SUO UMORE SIA PEGGIO DEL SOLITO...

TOC TOC
SARÀ MEGLIO MEDICARTI LA FERITA, YUTA.

NON MI SERVE. NON ENTRARE.

SE FOSSE UNA FERITA DA RISSA, NON MI SAREI SCOMODATA A VENIRE QUI.

A QUANTO PARE HAI CAPITO TUTTO...
SEI UNA DONNA ASTUTA, MIREI...

...OPPURE HAI QUALCHE **ALTRO** OBIETTIVO?

IL **PROGETTO** D È ENTRATO NELLA FASE ATTIVA.

IL FAN HA INIZIATO A ENTRARE IN AZIONE ALLA LUCE DEL SOLE.

LO SO, HIRYU. LO SO.

SARÀ MEGLIO CHE CI SBRIGHIAMO ANCHE NOI NELL'ACQUISIRE **IL CONTROLLO COMPLETO** DI YUTA MIYAGI.

YEAAAAAHH
ALICE!
ALICE!
ALICE!
ALICE!

...E CREDO CHE SARÀ MOLTO PIACEVOLE...
MI OCCUPERÒ ANCHE DI TE, ALICE LINDSAY...
HEH

PORTA DI SERVIZIO
ZIT
ZIT

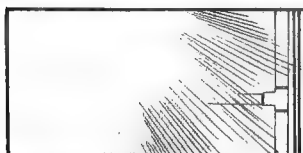
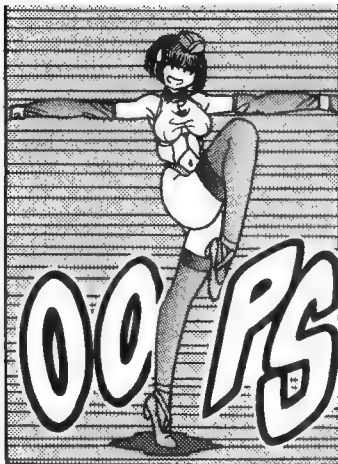
C-COME?
AH, ECCOTI QUA, MAKOTO! MA DOV'ERI?! LE ALTRE SI SONO GIÀ CAMBIATE, SBRIGATI!

LO DEVO SCOPRIRE A TUTTI I COSTI!
GRUB

MA ADESSO COME FACCIO AD AVVICINARMI AD ALICE E FARLE VUOTARE IL SACCO?
OK, SONO RIUSCITA A INTRODURMI DALLA PORTA DI SERVIZIO...

CHI?!
CHE?!
SU, PRESTO! È TARDISSIMO!
COSA?!

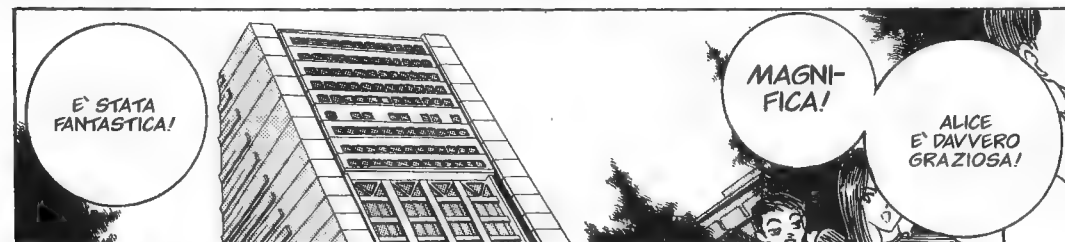
A COSA PUÒ SERVIRE FAR DEBUTTARE ALICE COME CANTANTE, PER IL LORO PROGETTO D?!
IL LORO OBIETTIVO È YUTA...
CHISSÀ CHE DIAVOLO STANNO TRAMANDO QUELLI DEL FAN?

YEEEEAH
ALICE!
ALICE!
ODDIO MIO... NON CI POSSO CREDERE!
SONO SUL PALCOSCE-NICO!
E PER GIUNTA... MI TROVO DIETRO AD ALICE!
C-C-C-COSA FACCIO, ADES-SO?!
CHE CAVOLO STAI FACENDO, SCEMA?! HAI DI-MENTICATO LA COREOGRAFIA?
L-LA COREO... AH... C-CREDO DI SÌ...

OOPS
YAAH
EHI
非常口
MA CHI DIAVOLO E` QUELLA?!
SIGH SIGH SIGH
E` DEL TUTTO INUTILE...
NON SO BALLARE, IO...

MA CHE...? MI SENTO GIRARE UN PO' LA TESTA...
RATTLE RATTLE
KRUPS
CHE...
COSA?!
SWISH
AH!
RSSSH

CHE
DIAVOLO È
QUESTO?!

SEMBRA PARALIZ-ZATA!
MA COS'HA L'ULTIMA BALLERINA DELLA FILA?
ALICE! COSA DIAVOLO È QUESTA SPE-CIE DI... RA-DICE CHE MI TRATTIENE?!
MA GUARDA COM'È PICCO-LO IL MONDO... E CHI PENSAVA MAI CHE CI SA-REMMO RIVI-STE QUI?
A PROPOSITO, QUEL COSTUME TI STA BENISSI-MO, EMIRU...
UNA RADICE? MA CHE STAI DICENDO?
AH, GIÀ... DIMENTICAVO CHE SEI UN'ESPER...

DEVI SAPERE CHE SEI STATA CATTURATA PER REAZIONE AI MIEI POTERI TELEPATICI...
...IN GRADO DI PROVOCARE ALLUCINAZIONI!
CHE... COSA?!
LO SAI ANCHE TU CHE HO POTERI TELEPATICI, NO?
ALICE!
OH, C'È IL FINALE. SCUSA, MA TI SPIEGHERÒ DOPO!
GRAZIE PER ESSERE QUI OGGI, RAGAZZI! È STATO MERAVIGLIOSO!
ALICE! ALICE! ALICE!
CI RIVEDIAMO AL PROSSIMO CONCERTO! A PRESTO, AMICI!
È STATA FANTASTICA!
MAGNIFICA!
ALICE È DAVVERO GRAZIOSA!

NON SBAGLI. TUTTO QUESTO HA A CHE FARE CON IL PROGETTO D.

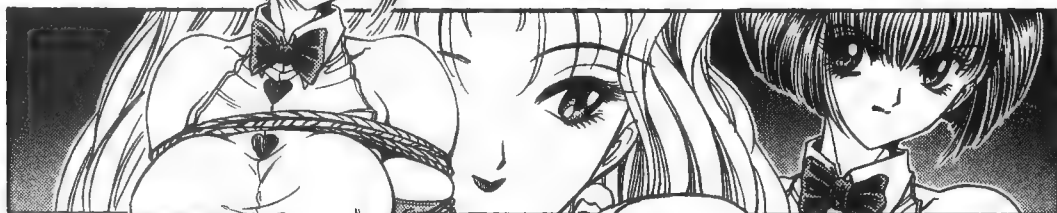
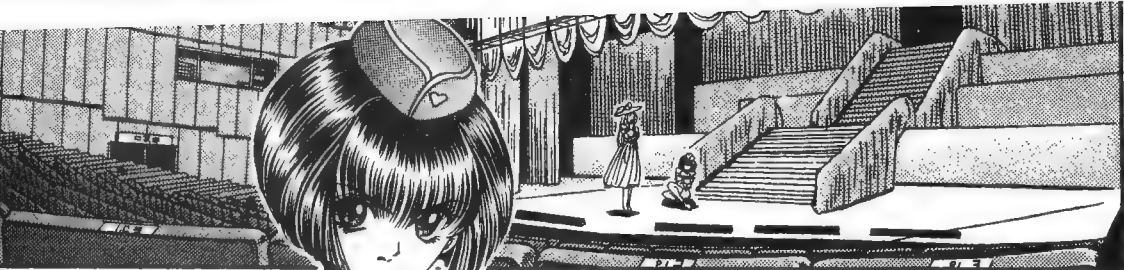
COME ME...?

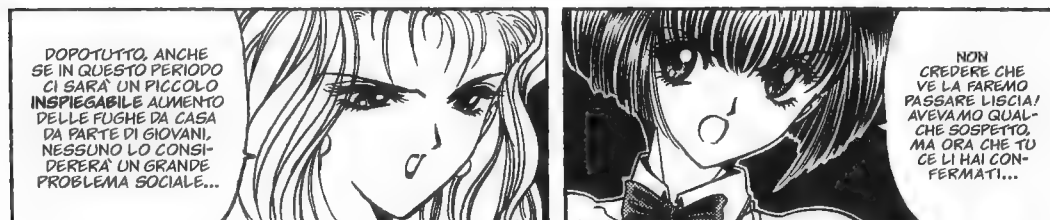
VUOI DIRE CHE QUEI RAGAZZI... SONO DOTATI DI QUALCHE TIPO DI POTERE ESP?

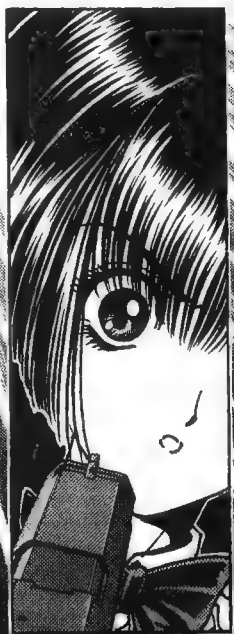
ESATTA-MENTE.

ATTRAVERSO LE MIE CANZONI POSSO GENERA-RE **ALLUCINA-ZIONI SINCRO-NIZZATE**...

...CHE SI ATTIVANO NELLA MENTE DI ESPER PIU` O MENO CON-SAPEVOLI DI ESSERLO...

ALLORA IN REALTA` QUESTO CONCERTO...

...E` UNA SPECIE DI **TRAPPOLA** PER CATTURARE IN-DIVIDUI DOTATI DI POTERI PA-RANORMALI?!

QUESTI CONCERTI FUNGONO DA SETACCIO, PROPRIO COME LO STRUMENTO CHE I CERCATORI D'ORO USAVANO NEI FIUMI PER SCOVARE PEPITE IN MEZZO ALLA SEMPLICE SABBIA...
LE MIE CANZONI TRASPORTANO IL MESSAGGIO TELEPATICO A TUTTI...
...MA SOLO CHI È DOTATO DI UN CERTO TIPO DI CAPACITÀ, ANCHE SOLO LATENTI, RIESCE A CAPTARLO E RESTARNE INTRAPPOLATO...
...MENTRE LE COSIDDETTE PERSONE NORMALI SCIVOLANO VIA COME SABBIA NELLA CORRENTE!
E COSÌ L'ISTITUTO FAN È IN GRADO DI RINTRACCIARE E RECUPERARE GLI ESPER!

DOPOTUTTO, ANCHE SE IN QUESTO PERIODO CI SARÀ UN PICCOLO INSPIEGABILE AUMENTO DELLE FUGHE DA CASA DA PARTE DI GIOVANI, NESSUNO LO CONSIDERERÀ UN GRANDE PROBLEMA SOCIALE...

NON CREDERE CHE VE LA FAREMO PASSARE LISCIA! AVEVAMO QUALCHE SOSPETTO, MA ORA CHE TU CE LI HAI CONFERMATI...
NON ACCADRÀ NULLA, EMIRU. MI DISPIACE, MA FUNZIONA COSÌ. QUANDO UNA FALENA SI AVVICINA TROPPO ALLA FIAMMA, ALLA FINE SI BRUCIA LE ALI...

LA TUA ESISTENZA E` SOLO D'IMPICCIO PER NOI DEL FAN.
ADDIO, EMIRU.
QUESTA VOLTA NON POSSO RIMANDARE.
KABOOM

KRA KA KA KRAM

THOOM

THUMP

THUMP

AH!

RUSH

SEI UNA SCEMA, EMIRU. SE PROPRIO DEVI RINCORRERE QUALCHE STAR, ALMENO SCEGLITENE UNA DECENTE!
COS'E', VOLEVI UN AUTOGRAFO DI ALICE?
GRRR
TI PARE CHE IO POSSA FARE UNA COSA DEL GENERE?!

IMMAGINAVO CHE SARESTI VENUTO, YUTA...
SE NON SBAGLIO, SEI TU QUELLO CHE ULTIMAMENTE SI DIVERTE A DISTRUGGERE LE ATTREZZATURE DEL FAN, NO?

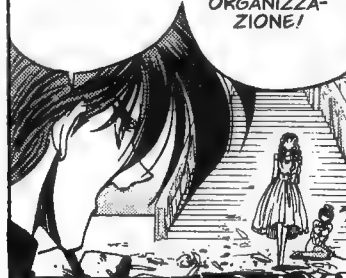
CHE?!
MA ALLORA... ECCO PERCHE' YUTA...

HO SENTITO CHE STAI METTENDO IN ATTO UNA RAPPRESAGLIA PERSONALE, MA ANCHE FACENDO UNA COSA DEL GENERE...

...NON POTRAI MAI CANCELLARE DALLA TUA MEMORIA IL FATTO CHE TU, UNA VOLTA, ERI UNA **CAVIA SPERIMENTALE** DEL FAN!

YUTA?!

LUI ERA UNA CAVIA DEL FAN?!

NON DOVRESTI SPRECARE ENERGIE PER UNA COSA TANTO INUTILE. PIUTTOSTO, DOVRESTI FARE BUON USO DEI TUOI POTERI COLLA-BORANDO CON IL FAN...
...E AIUTANDO-CI NELLA REALIZZA-ZIONE DEL PROGETTO D, PER TUT-TI QUELLI COME ME E TE.
TU SEI INDISPEN-SABILE, YUTA!
ZITTA!
NON SONO VENUTO QUI PER ASCOLTA-RE I PIAGNI-STEI DEL FAN!
L'UNICA COSA CHE M'INTERESSA SENTIRE USCI-RE DA QUELLA BOCCA, E' TUT-TA LA VERITÀ SULLA VOSTRA ORGANIZZA-ZIONE!
CLAP
ALLORA NON MI LASCI SCELTA, YUTA! RICORRERÒ ANCH'IO ALLA FORZA!
CLAP
ECCOMI! SONO NADESHIKO URAGASUMI!
RASSEGNATI, YUTA MIYAGI!

TECNICA DELLA CINTURA DANZANTE!

A DISTRARTI, OVVIAMENTE!
KNUBBE
SWISH
AH!
MA CHE CARINA...
CREDEVI SUL SERIO DI POTERMI CATTURARE CON UNA COSA DEL GENERE?
RIP
RIP
RIP
PERFETTO! PROPRIO QUELLO CHE VOLEVO!

THUD
COSA?!
CHE GLI E' SUCCESSO?!
M-MA... CHE COS'E' QUESTO?!
FRISH
FRISH

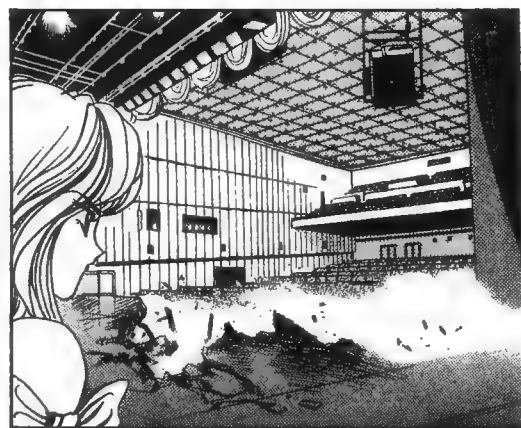
CI SEI CASCATO!
LA MIA CINTURA E` FATTA DI UN MATERIALE PARTICOLARE, CHE E` COME UN TESSUTO FINCHE` RESTA INTEGRO...
...MA SE VIENE SPEZZATO, TUTTA LA SUA TRAMA SI DISINTEGRA IN UNA FINISSIMA POLVERE! LA CINTURA CHE HAI APPENA STRAPPATO ERA INTRISA DI UN POTENTE ANESTETICO!

...E SAI BENE ANCHE TU CHE, UNA VOLTA ADDORMENTATO, ANCHE UN INDIVIDUO DOTATO DI POTERI PARANORMALI NON E` ALTRO CHE UN TIZIO CHE RONFA!

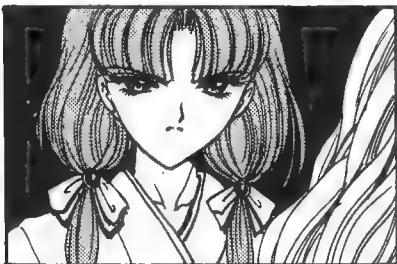
D-DANNAZIONE... NON POSSO PERMETTERMI DI ADDORMENTARMI PROPRIO ADESSO... PROPRIO QUI...

CREDO CHE QUESTA VOLTA DOVRAI VENIRE A FARCI VISITA ALLA SEDE DEL FAN, CARO YUTA...

YUTA... STA PER ESSERE SOPRAFFATTO? NON PUO` ESSERE VERO... UNA COSA DEL GENERE NON PUO` SUCCEDERE! LUI E` IL PIU` POTENTE ESPER DEL MONDO!
YU...
YUTA!

GUAI A TE SE SFIORI EMIRU ANCHE SOLO CON UN DITO!
NEL FRATTEMPO, DOVRO' ELIMINARE QUESTA SECCATRICE...
WRAKRAAAAK
SIGNORINA ALICE!

SONO FUGGITI!
NON CI POS-SO CREDERE... NONOSTANTE FOSSE SOTTO L'EFFETTO DEL MIO ANESTETI-CO, E' RIUSCI-TO A USARE I SUOI POTERI!

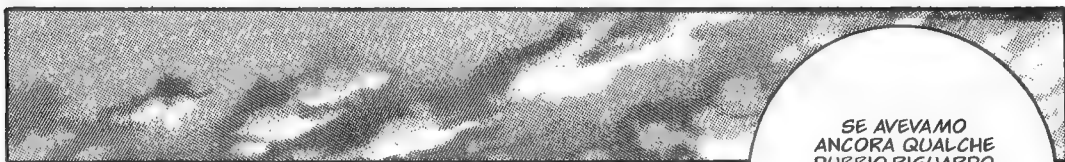
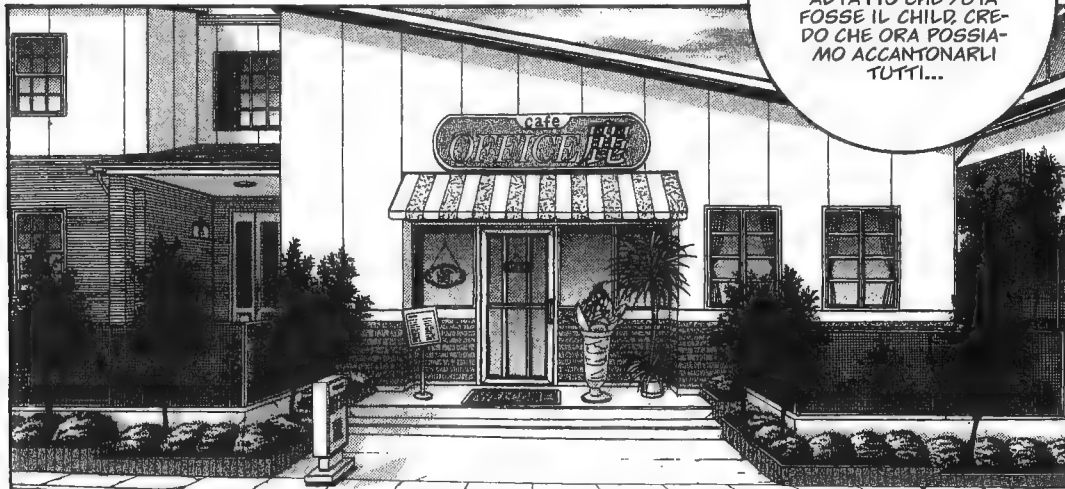
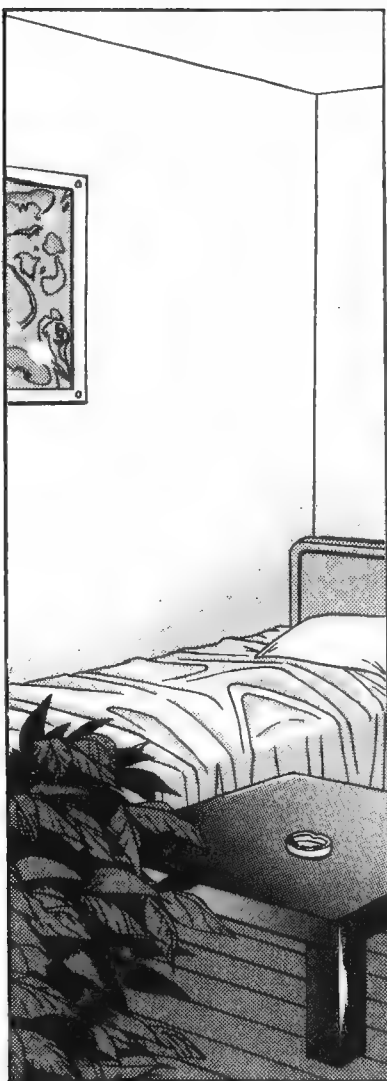
MI METTERÒ AL LORO INSEGUI-MENTO!
SI SARANNO NASCOSTI QUI VICINO... ORMAI LUI NON DO-VREBBE PIÙ RIUSCIRE A MUOVERSI!
SAREBBE INUTILE, NADESHIKO.

SI E`
TELETRA-
SPORTATO.

SHINZ

THUMF

OUFF!

N-NON CI POSSO CREDERE... HO... HO VISTO IL TEATRO SPARIRE ATTORNO A ME... E UN ATTIMO DOPO ERO Q-QUI A CASA... HO F-FATTO LA PRIMA ESPERIENZA DI T-TELETRASPORTO...

YUTA E` DOTATO DI UNA CAPACITA` DEL GENERE! E` PAZZESCO!

SCIAFF
MA CHE DIAVOLO TI SALTA IN MENTE?!
AHIO!

TI HO SENTITO, AL TEATRO...
MI HAI CHIAMATO YUTA.

C-COSA..?

VOLEVO SOLO RINGRAZIARTI. TUTTO QUI.

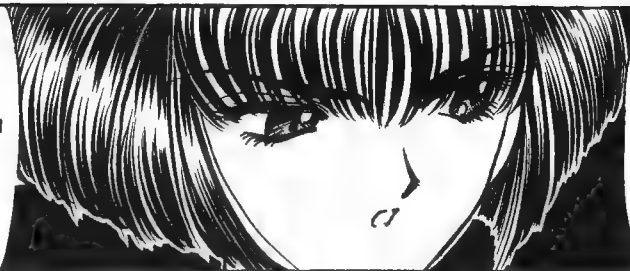
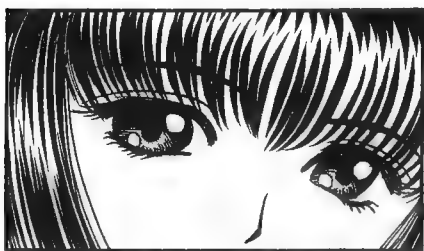
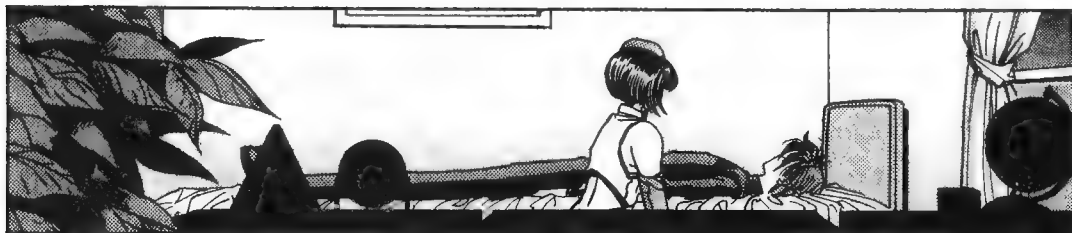
AH...

SE PROPRIO VOLEVI RINGRAZIARMI, INVECE DI BACIARMI, POTEVI FARTI VENIRE IN MENTE DI REGALARMI ALMENO UN PICCOLO ANELLO!
CHE SCEMO...

E ORA, MI DISPIACE... MA NONOSTANTE MI TROVI SUL LETTO INSIEME A TE, HO TALMENTE SONNO CHE NON HO NEMMENO VOGLIA DI FARE LE COSACCE...

COS..?! L-LE COSACCE?!

SCUSAMI, MA DOVRAI ASPETTARE FINO A QUANDO NON MI SARÒ RIPRESO...
MA CHE DIAVOLO DICI?! EHI!

BISOGNA FERMARE QUESTA CACCIA AGLI ESPER CHE IL FAN HA ORGANIZZATO IN GRANDE STILE!
NON PERMETTERO` LORO DI STRUMENTALIZZARE CHI E` DOTATO DI POTERI PARANORMALI!

...NON POTRAI MAI CANCELLARE DALLA TUA MEMORIA IL FATTO CHE TU, UNA VOLTA, ERI UNA **CAVIA SPERIMENTALE** DEL FAN!

UNA CAVIA DEL FAN...
PROPRIO YUTA...

DEVO SAPERE TUTTO SU DI LUI!

IL SUO PASSATO...

...E QUELLO CHE GLI HA FATTO L'ISTITUTO FAN!

OFFICE REI - CONTINUA (10 DI 26)

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

*Bentornati a tutti. Una valanga di lettere (soprattutto e-mail) hanno letteralmente travolto la redazione all'uscita dello scorso numero di **Kappa Magazine**. Critiche e apprezzamenti riguardo ai contenuti 'per adulti' (in quantità quasi equivalenti), per cui mi ritiro in un angolino e lascio parlare voi, facendo un collage dei punti più salienti di ognuna delle vostre lettere. Anche la questione del raffronto fra G8 ed **Exaxxion** ha sollevato un interessante vespaio, e conto di tornarci su quanto prima. Per ora, ecco i vostri commenti ai fumetti speciali di **Kappa Magazine** 112.*

Qualcuno è pro... 1 (K112-A)

Kappissimi, come vi butta? Visto che lamentate una scarsa partecipazione dei vostri lettori mi sono messo a scrivervi anch'io. Evito complimenti inutili (ma meritatissimi) e vado al nocciolo. Sinceramente non penso siano da condannare le scene di nudo e sesso più o meno considerabili volgari e gratuite (riferite a **Ryugetsusho** e **Hang** in particolare): fanno comunque parte dell'opera dell'autore che in ogni caso si è impegnato per disegnarle e comunque in molti casi necessarie oppure importanti per capire la psicologia dei personaggi. Certo, qualche volta sembrano forse un po' troppo gratuite, sicchè mi tocca sempre tenere nascosto **Kappa Magazine** alla mamma che già mi sgrida perchè leggo i fumetti giapponesi alla mia età (23 anni). Cambiando discorso, volevo dirvi che mi ha fatto molto piacere il fatto che questa sera la mia nipotina di tre anni, Lisa, come al solito si è messa a frugare tra i manga che colleziono. Si diverte molto a guardarli, anche se ovviamente non riesce a leggerli... Be', ho avuto un certo orgoglio nell'insegnarle i nomi di Ranma, Akane, Inu Yasha, Kagome, e di qualche altro protagonista delle serie che leggo. Lei guardava divertita e ripeteva i nomi senza riderci sopra ma prendendoli come nomi comunissimi (si ricorda bene il nome della ragazza giapponese che è venuta a trovarmi il mese scorso, Mizuho, nome certamente non facile da ricordare per lei!) e mi sono sentito appunto orgoglioso pensando che un giorno, quando sentirà un nome straniero, magari giapponese, forse non ci giocherà storpiandolo in modo offensivo (come fanno molti) ma lo ripeterà in maniera normalissima, aperta magari anche ai costumi degli altri paesi senza fermarsi alle apparenze o al "sto meglio a casa mia e basta". E' da molto tempo (almeno 4-5 anni) che vi seguo, e sono contento che siate rimasti con quella voglia di portare in Italia cose nuove, novità che allargano gli orizzonti: manga come **Narutaru** mi lasciano di stucco perchè sono maturi, e dimostrano che il fumetto può essere (ed è) adulto anche per i contenuti, oltre che per stile grafico. Scusate se vi faccio perdere un po' di tempo per leggere questa lettera, ma comunque vi saluto dicendovi che il vostro lavoro è apprezzatissimo (almeno da me) proprio perchè portate vento di novità, che difficilmente potremmo vedere altrimenti... Salutoni, **Gabriele Miotto**, Venezia

P.S.: il mio sito internet è http://digilander.iol.it/infernobianco ci ho messo varie immagini di manga e anime che preferisco, più le recensioni. Volevo chiedervi se le scritte sui diritti d'autore che ho messo bastano per evitare guai giudiziari. Adesso vi lascio definitivamente. Sawasdeee! (Ciao in Thailandese)

Qualcuno è pro... 2 (K112-B)

Ciriciao, Kappa boys (posso darvi del tu?). Ho notato che si è aperta una piccola discussione sul fatto che ora **Kappa Magazine** sia 'per un pubblico maturo'. Prima di tutto mi presento: mi chiamo Giancarlo Catanzaro, ho 17 anni e vivo a Messina. Mi sembra un'esagerazione dire che **Kappa Magazine** pubblichi fumetti osceni; mi sembra normale che in qualche fumetto vi sia qualche scena un pò spinta, ma in fondo non penso che fumetti come **Ryugetsusho** o **Narutaru** siano stati fatti per un pubblico di bambini, ma per ragazzi. Comunque non sono scene pornografiche o eccessivamente spinte. Ritengo che certi film o pubblicità trasmessi in orari diurni siano molto peggio! Dopo aver spezzato questa lancia in vostro favore, vi saluto. Continuate così, siete i migliori! **Giancarlo Catanzaro**, Messina

P.S.: Salutatemi Keiko Ichiguchi: la sua *RubriKeiko* è a dir poco fantastica! Ciriciao!

Qualcuno è pro... 3 (K112-C)

Ed eccomi, gente! Finalmente mi prendo la briga di scrivervi (mannaggia lo spleen!). Prima di rispondere a Stefano e Francesca ed iniziare con le critiche, è mio dovere ringraziarvi per il lavoro che fate. Veramente *grazie*, e non sono i soliti complimenti, credetemi: c'è gente che ride e che piange sui manga che, grazie a voi, vengono pubblicati in Italia. Ebbene, veniamo a noi. Che venga pubblicata o no, è importante per me che questa e-mail venga almeno letta da voi. Mi chiamo Valentina "Hikaru", ho 19 anni e vorrei rispondere a ciò che ho letto in **Kappa Magazine** 110: la 'maturità', che citano Stefano e Francesca (in ogni caso rispetto il modo di pensare altrui!) non credo si misuri nell'avere un atteggiamento da cittadini benpensanti che si preoccupano della 'salute mentale' dei bambini. Purtroppo la gente crede che i bambini (e per bambini intendo ragazzi fino ai 13/14 anni) siano dei dolci batuffolini da proteggere. Be', non è così, e lo so perchè fortunatamente non mi sono dimenticata che anch'io sono stata una bambina, e loro, esattamente come noi, sanno da cosa doversi proteggere senza l'aiuto di altri, e capiscono 'certi argomenti' meglio di quanto non possa fare un trentenne. La 'maturità' è una cosa del tutto personale che si misura in base alle *proprie* esperienze, e criticare negativamente un *bel lavoro* di qualunque mangaka solo per una scena di sesso, non è giusto. Saluto gli amici di mangaeco.com! **Vale^-^hika**

P.S.: bello **Chobits**! E enke **Fuguruma Memories**! **Michael** mi fa troppo ridere! Grandi!

Qualcuno è pro... 4 (K112-D)

Salve a tutti, mi chiamo Flavio. Oggi leggo la posta di **Kappa Magazine** e vedo una cosa assurda: alla fine della risposta a Stefano e Francesca (K110-B) leggo «una normalissima storia - di fantascienza, per esempio- che contiene una scena di sesso, deve comunque essere relegata all'interno di una rivista dichiaratamente erotica per evitare di infastidire una parte del pubblico? E' un'altra questione annosa su cui, spero, avrete voglia di discutere.». Mi sbaglio o questo problema non si poneva nemmeno all'inizio della pubblicazione di **Kappa Magazine**? Nel numero due vi era un episodio di **Squadra Speciale Ghost**, oggi meglio conosciuto come **Ghost in the Shell**, in cui vi era una scena erotica molto più spinta delle semplici 'tette e culi' presenti su qualsiasi manga e non, pubblicati oggi in Italia. E allora perché, Andrea, nel terzo millennio, nel fatidico (per i più maturi) 2001, ci si deve chiedere se su **Kappa**, LA rivista manga per eccellenza in Italia, si può mettere una storia, di qualsiasi genere, con scene di sesso? *Basic Instinct* è forse un film porno? No, eppure mi pare che di scene "bollenti" ce ne siano più di una. Il punto è sempre lo stesso: **Kappa** non è un 'giornalino' (vale a dire che non è decisamente una rivista per bambini), ma nemmeno un contenitore di storie erotiche o porno (per questo immagino abbiate creato **ErotiKappa**, no?) e quindi penso che sia più che giusto mettere sulla copertina "per un pubblico maturo" (come sta benissimo anche su *Berserk*, un capolavoro, ma sicuramente non un manga per bambini), ma non è nemmeno giusto e intelligente etichettare storie di diverso genere come 'erotiche' solo perché della narrazione fa parte una scena di sesso. Ma poi, in fin dei conti, si tratta di finzione, non di scene di sesso 'vero' e non mi capacito

A TUTTI I LIBRAI

Da qualche tempo abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese sono ben due librerie, grazie alle quali potremo avere un'interessante panoramica e fare una serie di confronti sul gradimento del pubblico. Eccovele entrambe (la classifica continua nella pagina successiva):

Fumettopoli, via E. Cuzzocrea 4, 89100 Reggio Calabria (tel./fax 0965/810665, e-mail fumettopoli@tin.it).

SETTEMBRE 2001

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

REGGIO CALABRIA

1) Dragon Ball DX # 40
2) Ranma 1/2 DX # 5
3) Family Compo # 12
4) Lady Oscar # 2
5) Tieni duro, Marin # 2
6) Saint Seiya # 16
7) Inu Yasha # 8
8) Evangelion # 11
9) Baoh # 1
10) Temi d'amore # 5

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

REGGIO CALABRIA

1) Bem # 1 (DVD)
2) Neon Genesis Evangelion # 13
3) I Cinque Samurai # 1
4) Yu Yu Hakusho # 1
5) Neon Genesis Evangelion # 12
6) Dragon Ball GT # 7
7) Le Nuove Avventure di Ranma 1/2 # 20
8) Devilman # 2
9) Dragon Ball Z Special # 2
10) Cavalieri Zodiaco TV # 10

La classifica prosegue nella pagina successiva con la seconda libreria.

puntoKappa

posta: Strada Selvette
1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

Casa del Fumetto, via Gino Nais dal 19 al 29, 00139 Roma (tel. 06/39749003, fax 06/39749004, e-mail casadelfumetto@casadelfumetto.com).

AGOSTO 2001

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

ROMA

1) I's # 6
2) Saint Seiya # 15
3) Touch # 26
4) Inu Yasha # 7
5) Family Compo # 11
6) Mars # 8
7) Dash Kappei # 16
8) Trinetra # 7
9) Gundam 0079 # 11
10) Capitan Harlock # 2

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

ROMA

1) Generator Gawl # 2
2) I Cavalieri dello Zodiaco # 19
3) I Cavalieri dello Zodiaco # 20
4) Boys Be... # 1
5) Neon Genesis Evangelion # 12
6) MB Nadesico # 11
7) Tenchi Muyo In Love # 2
8) May-Hand Maind # 1
9) Pollon # 5
10) F - Motori in Pista # 6

KAPPA IN PILLOLE

Fumetti 'speciali' più o meno tranquilli, questo mese, nella nostra rivista ammiraglia. Il gradito ritorno di Kaoru Shintani con **Navi** non dovrebbe aver urtato la sensibilità di nessuno (a meno che fra di voi non ci sia qualcuno che odia visceralmente i rally!), ma ha generato curiosità per via di una battuta scritta proprio in questo riquadro il mese scorso. Avevo presentato l'autore come Kaoru "Yattaran" Shintani, e molti hanno chiesto perché. E' presto detto. Shintani è stato uno degli assistenti di Leiji Matsumoto durante la creazione di *Capitan Harlock*, e per scherzo e stato caricaturizzato in quel fumetto per dare vita al personaggio di Yattaran. Contenti? Ma lo sarete di più fra trenta giorni, perché su queste pagine vi aspetta **A Strange Gene**, un nuovo racconto autoconclusivo di **Fuyumi Soryo**, che in ben 60 pagine ci stupisce mostrandoci come i meandri della mente umana giochino spesso brutti scherzi ai relativi proprietari. A presto! **AndriKordi**

come una cosa del genere possa scandalizzare un pubblico che si presuppone abbastanza maturo. Questa è la mia opinione, e spero che sia comprensibile. Continuate a pubblicare su **Kappa** delle belle storie: questo è ciò che, in definitiva, conta. Ciao, **Flavio**

Qualcuno è pro... 5 (K112-E)

Ciao, Andrea, e ben arrivato su **Kappa Magazine**! Ti sei preso un bell'impegno, visto che su **Kappa** si parla di tutto, e non solo di manga. Nell'ultimo numero hai lanciato un bell'interrogativo: basta una scena di sesso per dire che un manga è pornografico? Be', ovviamente io rispondo di no. Però, vedi, non è molto facile distinguere i manga *hentai* dagli altri. Mi spiego meglio. Per me **Così fan tutte** non è *hentai*, ma una divertente commedia sexy, mentre per qualcun altro lo è. Insomma, è il singolo individuo a decidere cosa ritiene pornografico. [...] E questo è tutto, alla prossima! Ciao! **Alessio Gori**

...e qualcuno è contro. 1 (K112-F)

Raga, ma cosa mi combinate?! Perchè mai avete messo una storia così volgare su **Kappa Magazine** quando avete a disposizione **ErotiKappa** per quel genere? Io non riesco propio a capire... Prendo **Kappa** solo dal nr. 103, mi stavo già affezionando alla vostra rivista, e voi mi tirate un colpo basso? Credo che molti lettori la pensino come me, e si stiano chiedendo perchè una rivista che contiene storie come **Office Rei**, **Kamikaze** e tutte le altre bellissime opere si sia abbassata a tanto. Comunque io continuerò a prendere la vostra 'ammiraglia' sopratutto perchè adoro **Office Rei** e **Fuguruma Memories** (dolcissimo), ma anke perchè voglio darvi fiducia nella speranza che non commetterete più un errore del genere. Un bacione a tutti ma sopratutto a Nino Giordano.CIAO! **Ilaria Galvani**, Piacenza

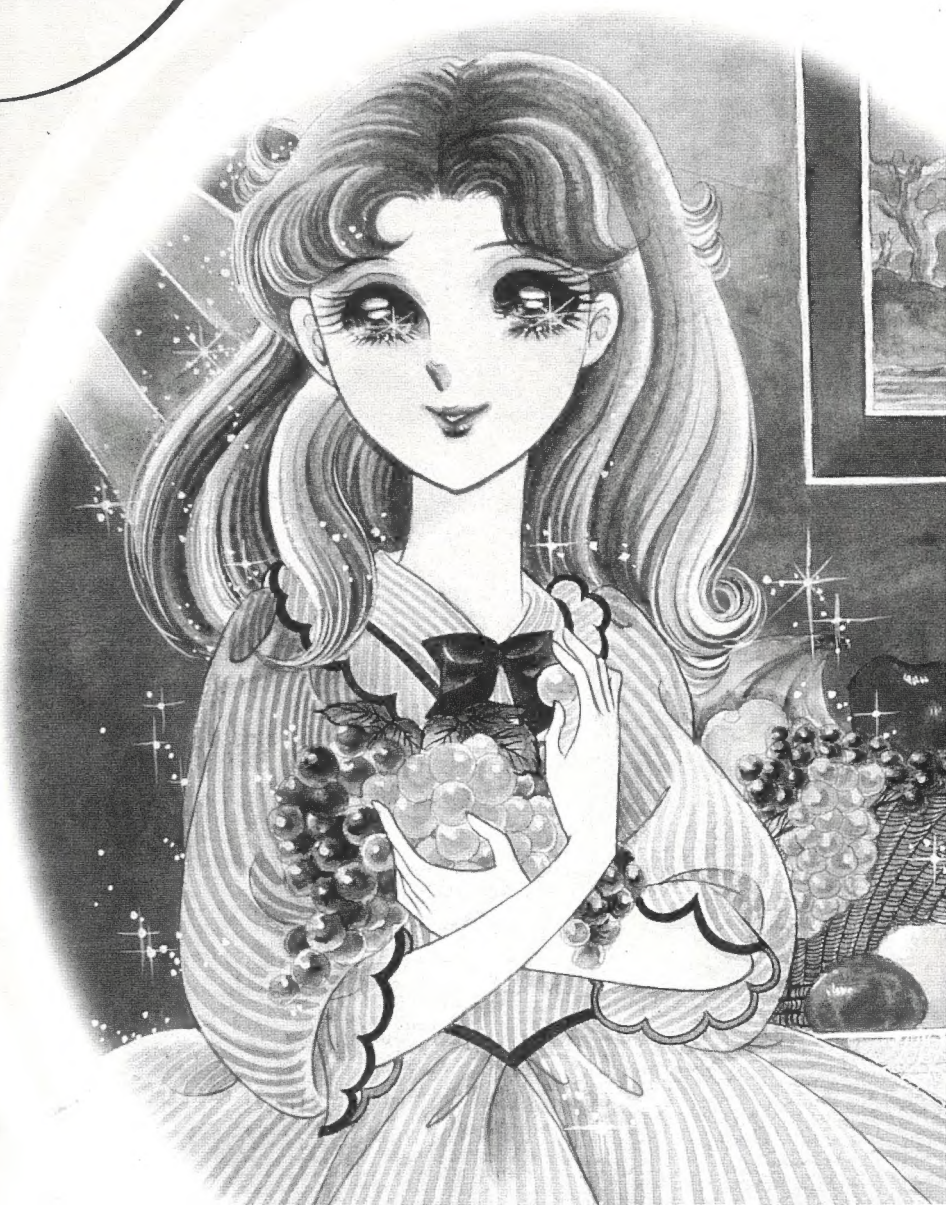
...e qualcuno è contro. 2 (K112-G)

Ciao a tutti. Volevo solo segnalarvi che l'inserimento della storia **Hang** di Endo sull'ultimo numero di **Kappa Magazine** l'ho trovata alquanto infelice. Credo che per pubblicare questo genere di disegni/storie ci siamo altre testate più adatte. Grazie per l'attenzione. **Matteo Di Leo**, Genova

...e qualcuno è contro. 3 (K112-H)

Caro Andrea , mi chiamo Gessica e ho 20 anni .Mi spiace non potervi scrivere per farvi i soliti complimenti , come ho fatto altre volte, ma oggi devo esprimere il mio disaccordo. Compro **Kappa Magazine** ormai da più di sei anni, e non so se continuerò. Mi spiace moltissimo, tuttavia non ho apprezzato l'andamento che voi definite 'adulto' che sta prendendo. Mi spiego: sono contenta che pubblichiate fumetti dalle trame più mature, o non mi dà nessun fastidio trovare di tanto qualche scena un po' più piccante; ma una cosa sono le scene leggermente erotiche o qualche allusione, un'altra quelle di sesso (o di violenza) così esplicite. **Kappa Magazine** 111 doveva essere più 'caldo', ok, quindi posso concordare con la scelta di pubblicare **Glass Garden**, ma non con quella di **Hang**. Qua si tratta di un vero e proprio racconto erotico, il cui scopo è unicamente quello di mostrare scene di sesso: non concordo con la risposta che dai alla lettera K111-B: secondo me il discorso sociologico (se si così lo vuoi chiamare) è piuttosto misero, e l'idea del paese appeso, anche se originale, è solo un contorno. Almeno io la vedo così. Prova un momento rileggere la storia saltando le scene di sesso. Trovo che non resti un granchè. Perchè dici che questo genere di storie non andavano bene per un **ErotiKappa**? Insomma, io non credo che il pubblico di **ErotiKappa** non meriti di leggere una storia erotica dal contorno un po' inusuale e non la possa ritenere interessante . Prova a rileggere quello che hai scritto: dà l'impressione che il pubblico di **ErotiKappa** non sia in grado di aprezzare un minimo di storia, al di là delle scene erotiche. Io non credo, almeno spero, che non sia per tutti così. Sicuramente, comunque, non intendevi dire questo, ma portebbe aver dato l'impressione. Non apprezzo nemmeno molto la scelta di pubblicare **Ryugetsusho** anche per la violenza, tuttavia non saprei nemmeno io dove metterlo, perchè effettivamente non penso potrebbe essere adatto a **ErotiKappa**. L'ideale sarebbe che fosse pubblicato in volumetto monografico.Il peggiore di tutti, ancor peggio dei fumetti 'spinti', è **Noise**, che è di una violenza sconvolgente: daccordo, è un fumetto, ma ci sono cose così orribili anche nella realtà. Devo vederle anche sulla carta? Ma che svago c'è nel vedere neonati uccisi? Mi fa proprio schifo, e non capisco come possa piacere, sarò limitata, però non capisco proprio. Quindi, mi spiace molto che **Kappa** stia cambiando in questo senso . Non è che io mi scandalizzi per una scena di sesso o di violenza, ma se volessi leggerle, sarò io a decidere. Non che mi tocca comprare **Kappa** per leggere solo qualche fumetto. Certo, «se non ti piace, non comprarlo», ma non potrò finire di leggere bellissime serie come **Kamikaze**, **Aiten Myoo**, **Chobits**, **Narutaru**, e **Office Rei**, e questo non è giusto. Senza contare che devo nascondere **Kappa** a mia sorella di 11 anni, non per paura che lo legga, ma solo per paura che lo sfogli: anche se in TV si vedono molte cose, a certe ancora (per fortuna) non si arriva, a meno di non andarsele proprio a cercare. Perchè devo stare a nascondere dei generi di fumetti che nemmeno io voglio leggere ? Mi spiace molto ma non lo trovo affatto giusto. Non continuerò a comprare **Kappa** se va avanti così, e non penso che questo sia il capriccio di una lettrice che vuole una rivista fatta su misura per lei, ma, da quello che ho potuto vedere dalle lettere che pubblicate, quello che ho tentato di esprimere è un dissenso che proviene da più voci. Nella speranza facciate le scelte più giuste, con affetto, **Gessica**

Molte altre lettere (sia pro, sia contro) sono in fila per essere pubblicate, e lo farò il mese prossimo, cercando anche di chiarire alcuni vostri dubbi in merito. Una sola cosa mi preme precisare, immediatamente. Sto portando avanti due discorsi separati - anche se all'interno dello stesso ambito - e spererei davvero che non fossero confusi.
Il primo riguarda la presenza di storie più o meno erotiche/violente/psicotiche su ***Kappa Magazine****.*
Il secondo è relativo all'adultizzazione (mamma mia, che parolona ci siamo inventati, stavolta!) delle storie che già pubblichiamo su ***Kappa Magazine****.*
Il fatto che in copertina appaia la scritta "per un pubblico maturo" non è dovuta all'arrivo di storie come ***Hang*** *o* ***Glass Garden****, bensì a manga che nessuno di voi pare ritenere 'problematici' in quel senso. Le tematiche affrontate in* ***Narutaru*** *e* ***Aiten Myoo****, infatti, sono considerate dalla morale comune 'non adatte a un pubblico minorenne', ed è solo per questo motivo che è apparsa la famigerata scritta in copertina alla nostra rivista. Anche i continui ammiccamenti di* ***Chobits*** *potrebbero essere visti sotto una cattiva luce da un pubblico non bene informato o che semplicemente non sopporta i manga per via di qualche pregiudizio del tutto personale. Mi raccomando, quindi, di non fare confusione fra i due filoni di discussione. Almeno per il momento non sono in programma altri racconti come* ***Hang*** *che - giuriamo! - è stato pubblicato perché ci è piaciuta la fantasiosa e claustrofobica rappresentazione del problema della sovrappopolazione in Giappone, evidentemente poco sentito in Italia. Forse avremmo dovuto chiarirlo prima in qualche nota o redazionale. Sperando nel vostro perdono, ci cospargeremo il capo di cenere fino al mese prossimo. Nel frattempo, salutoni a tutti, e non preoccupatevi:* ***Kappa*** *resterà sempre* ***Kappa****.*

Andrea BariKordi

QUANDO IL GENIO DIVENTA SPECIALE

UNDER EXECUTION UNDER JAILBREAK

Un pregiatissimo volume con le piu nuove short stories di Hirohiko "JOJO" Araki

a ottobre, solo in libreria, su Storie di Kappa 85.

9 771129 984007 10112